CAPCOM
デビルメイクライ2
公式ガイドブック
Official Guidebook
ファミ通 責任編集
THE DECAYED KING DREAMS
OF ULTIMATE THRONE OF A GOD
AND ITS INCOMPARABLE POWER.
SO HE BUILDS THE ALTAR
TO SUMMON THE SPIRITS OF DARKNESS,
THE MINIONS OF DESTRUCTION.
ONLY ONES WHO FACE HIM ARE:
THE HUNTER GUIDED BY THE DARK BLOOD
AND THE GUARDIAN OF UNPARDONED BIRTH.
THE GUIDEPOSTS FOR THE HUNTER.
PROLOGUE-7
このゲームには
暴力シーンや
グロテスクな表現が
含まれています。

ISBN4-7577-1401-7

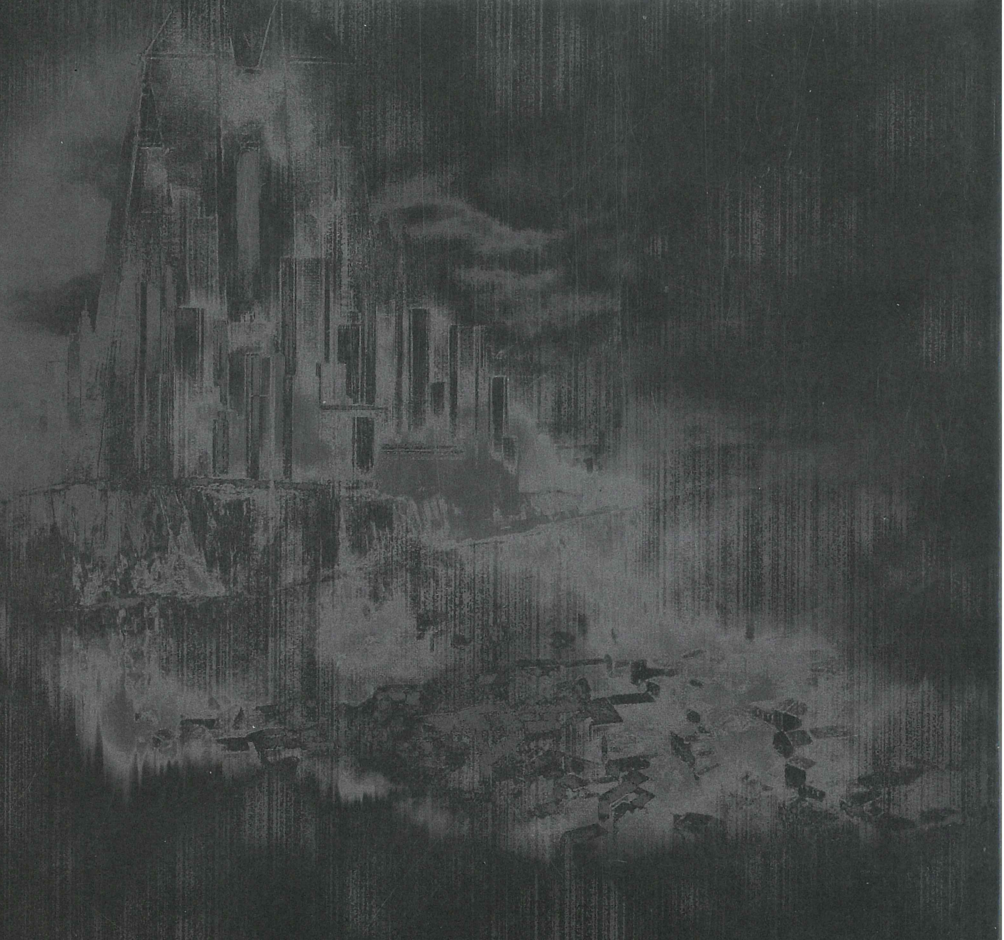
C0076 ¥1000E

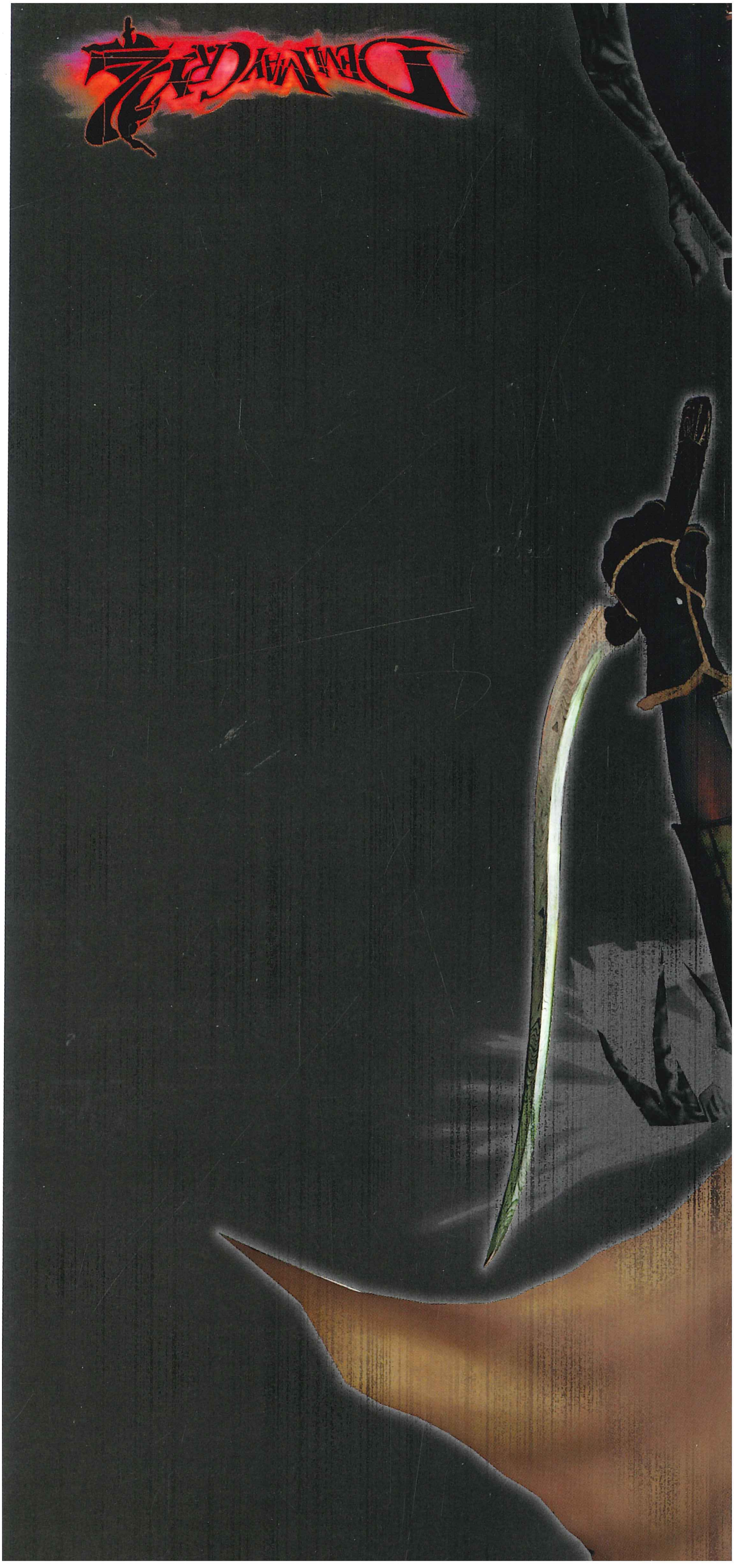
9784757714014

エンターブレイン

定価 本体1000円 +税

1920076010002





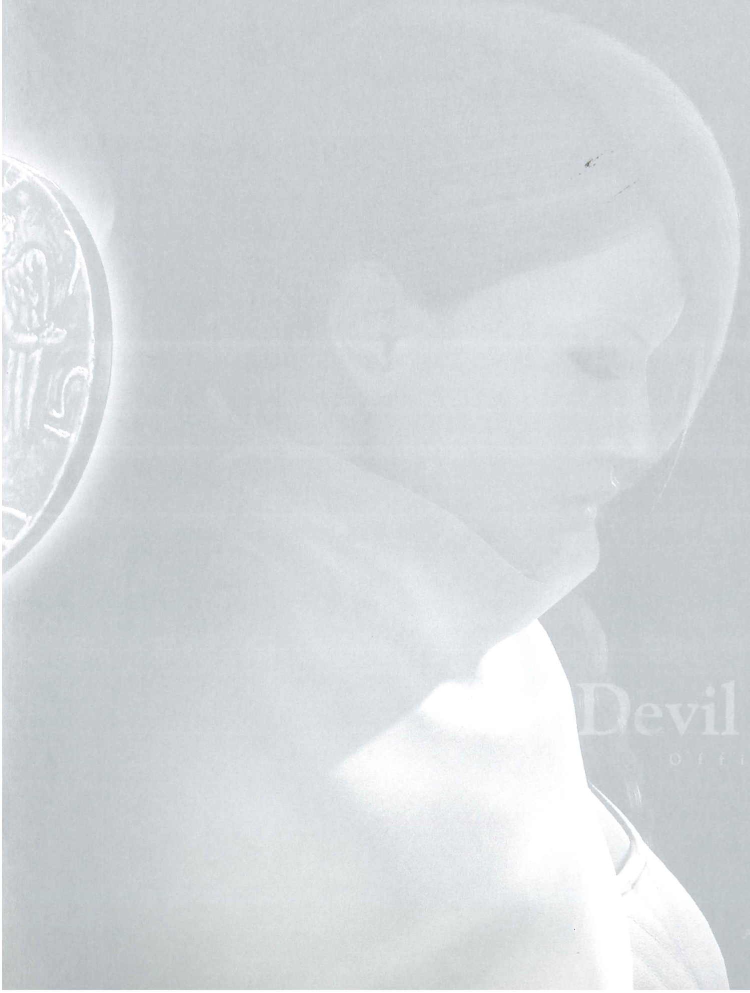
カプコンファミ通既刊案内

デビル メイ クライ
解体真書
本体価格1300円+税

クロックタワー3
公式ガイドブック
本体価格1200円+税

バイオハザード0　解体真書	1300円
バイオハザード　解体真書	1400円
バイオハザード　コード:ベロニカ　完全版　解体真書	1300円
ゲームキューブ版　バイオハザード　オフィシャルナビゲーションブック	850円
ゲームキューブ版　バイオハザード　解体真書	1400円
ガンサバイバー2　バイオハザード コード:ベロニカ　公式ガイドブック	1400円
鬼武者　解体真書	1300円
鬼武者2　解体真書	1300円
エバーブルー2　公式ガイドブック	1200円
エルドラドゲート第6巻・第7巻　公式ガイドブック	1300円
ストリートファイターⅢ サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー　公式ガイドブック	1400円
ディノ クライシス2　公式ガイドブック	1200円
ディノ クライシス2　公式スターターブック	800円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ　公式ガイドブック	1200円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2　公式ガイドブック	1200円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3　公式ガイドブック	1200円
ロックマン ゼロ　公式ガイドブック	1000円
ブレス オブ ファイア～竜の戦士～　公式ガイドブック	1200円
ブレス オブ ファイアⅡ　-使命の子-　公式ガイドブック	1300円
ブレス オブ ファイアⅢ　公式設定資料集	900円
ブレス オブ ファイアⅢ　公式ガイドブック	1200円
ブレス オブ ファイアⅣ　～うつろわざるもの～　公式ガイドブック　悟之書	1300円
ブレス オブ ファイアⅣ　～うつろわざるもの～　公式ガイドブック　導之書	900円
ブレス オブ ファイアⅣ　うつろわざるもの　公式設定資料集	1400円
ブレス オブ ファイア V　ドラゴンクォーター　公式ガイドブック	1400円
燃えろ! ジャスティス学園　公式ガイドブック	1400円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000　公式ガイドブック	1600円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000　公式キャラクターブック	800円
CAPCOM VS. SNK2 ミリオネアファイティング 2001　公式ガイドブック	1800円
PS2&Xbox版マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ　公式ガイドブック	1200円
MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes　公式ガイドブック	1200円
マキシモ　公式ガイドブック	1400円
ワンピースマンション　公式ガイドブック	1400円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。



Devil May Cry2

Official guidebook

THE DECAYED KING DREAMS
OF ULTIMATE THRONE OF A GOD
AND ITS INCOMPARABLE POWER.

SO HE BUILDS THE ALTAR
TO SUMMON THE SPIRITS OF DARKNESS,
THE MINIONS OF DESTRUCTION.

ONLY ONES WHO FACE HIM ARE:
THE HUNTER GUIDED BY THE DARK BLOOD
AND THE GUARDIAN OF UNPARDONED BIRTH.

THE GUIDEPOSTS FOR THE HUNTER
(PROLOGUE)

Devil May Cry2
Official guidebook
デビルメイクライ2 公式ガイドブック

巨大国際企業ウロボロス。鉱山の採掘や建設で有名な同社は、事業のためと称して貴重な遺跡や古代の建造物のある土地を次々と買収していた。デュマーリ島の『護り手』ルシアは、ウロボロスに不審な点を感じた母マティエの指示により、凄腕で知られる『デビルハンター』ダンテをとある博物館に呼び出す。
「また会いましょう、英雄スパーダの息子さん」
現われたダンテに展示されていたメダル“金貨のアルカナ”を渡すと、ルシアは1本のナイフを柱に投げて立ち去った。突き刺さったナイフは、柱に貼ってあった地図のある1点……“聖と魔が溶け合う島”と呼ばれるデュマーリ島の位置を指し示していた。

Story&Character

暗き血の絆に導かれし狩人

Dante

ダンテ

便利屋『デビル メイ クライ』を営む男で、巨大な剣と二丁の拳銃を使いこなすデビルハンター。魔界に生まれながら人間に与して戦った伝説の魔剣士スパーダの子である。凄腕だが、気に入った仕事しか受けない。

許されざる護り手

Lucia

ルシア

“聖と魔が溶け合う島”デュマーリ島の祭祀長。神々をも討つ力を備えた戦士で、『護り手』と呼ばれる。強大な魔を復活させようとする陰謀を察知した彼女は、きたるべき破滅の日を防ぐために行動を開始する。

魔剣士とともに戦いし先代の護り手

Matier

マティエ

かつてダンテの父、魔剣士スパーダとともに悪魔と戦った経歴を持つ先代の『護り手』。ルシアの母で、彼女に魔と戦う術を教え込んで自分の後継者とした。

contents

Story&Character 002

Chapter1 SYSTEM 005
ゲームの概要 006
アクション 008
ダンテ攻撃アクション表 020
ルシア攻撃アクション表 024
武器 027
スタイリッシュコンボ 030
アイテム 032
デビルトリガー 034
フィールド上にあるもの 035
プレイの評価 036
Column シークレットルームについて 038

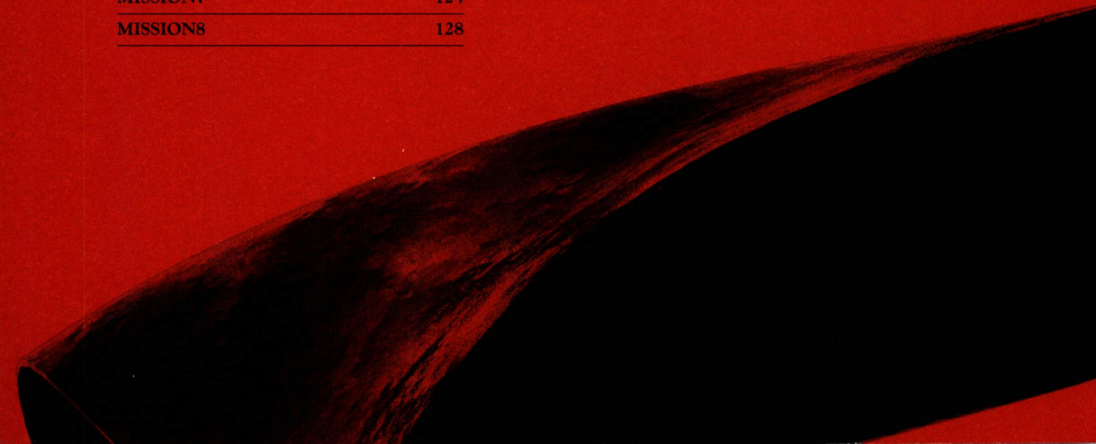
Chapter2 ENEMY FILE 039
エネミーファイル 040
エネミーファイルの見かた 041

Chapter3 MISSION GUIDE 101
ミッション攻略について 102
ミッション攻略の見かた 104

DANTE disc ダンテ編 105
MISSION1 106
MISSION2 110
MISSION3 112
MISSION4 114
MISSION5 118
MISSION6 122
MISSION7 124
MISSION8 128
MISSION9 130
MISSION10 132
MISSION11 136
MISSION12 140
MISSION13 142
MISSION14 144
MISSION15 148
MISSION16 150
MISSION17 154
MISSION18 156
Column ダンテコスチュームチェンジ 158

LUCIA disc ルシア編 159
MISSION1 160
MISSION2 164
MISSION3 168
MISSION4 172
MISSION5 174
MISSION6 178
MISSION7 180
MISSION8 184
MISSION9 188
MISSION10 190
MISSION11 192
MISSION12 194
MISSION13 198
Column ルシアコスチュームチェンジ 200

Chapter4 EXTRA 201
クリア後の追加要素 202



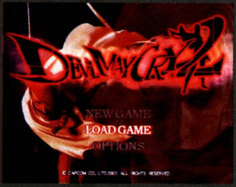
SYSTEM

ゲームの概要

**便利屋を生業としながら悪魔を狩るダンテと、
デュマーリ島の祭祀長ルシア。
このふたりが活躍するのが『デビル メイ クライ2』だ。**

ゲームのはじめかた

本作は、ダンテとルシアのふたりの主人公ごとに別のゲームディスクが用意されているが、それぞれのキャラクターのストーリーは完全に独立しているため、どちらを先にはじめても構わない。まずは先にプレイしたいキャラクターのディスクを選び、メニュー画面から“NEW GAME”を選択してゲームをはじめよう。



メニュー画面のタイトルロゴもそれぞれのディスクで違っている。

ゲームモードについて

ダンテディスク、ルシアディスクのどちらからはじめても、最初にプレイできるのは通常の難度の“NORMAL”のみである(最初は難度は画面表示されない)。ふたりのキャラクターのディスクを両方ともクリアしてエンディングを迎えると、難度がアップした新モードが少しずつ追加されるようになっている。

いったんゲームをクリアすると、モード選択が可能になる。

ダンテorルシアでプレイ	まずは、ダンテかルシアのどちらかのキャラクターディスクを選んでゲームをプレイ。クリアしてエンディングを見る。
もうひとりでプレイ	データをセーブしていたメモリーカードは同じものを使用しつつ、残った一方のキャラクターディスクをクリアする。
新モード追加	両キャラクタークリア時に、新モードが追加される。詳しくはP202の『クリア後の追加要素』を参照のこと。

記録とシステムデータ

ゲームのプレイデータは、メモリーカード1枚につきダンテ、ルシアの各キャラクターそれぞれ10個ずつセーブ可能となっている。また、プレイデータとともに各キャラクターのクリア状況がシステムデータに記録されるので、セーブに用いるメモリーカードは1枚だけにしておくのがいいだろう。

セーブデータにはミッション数のほかプレイ時間なども記録される。

ゲームの流れと進めかた

本作のシナリオは、ダンテ編は18、ルシア編は13のミッションによってくぎられている。このミッションを順番にクリアしていくことによってゲームは進行する（→P102）。

また、ミッションをクリアするとリザルト画面になり、そのミッション中のプレイについての評価を知ることができる（→P036）。

ミッションクリア時、画面が割れてしまったかのような演出が。

ミッション開始画面

ミッションをスタートする前には、ダンテやルシアが持っている武器のパワーアップや、アイテムの入手ができる。また、やや抽象的ではあるものの、ミッション攻略を進めるうえでヒントになるメッセージが表示される。

ミッション

ミッション中は、舞台となるマップ上でダンテかルシアを操作して進行する。ミッションには、目的地に到達したり、ボス敵を倒すなど、それぞれ個別にクリア条件が設定されており、条件を満たした時点で終了。リザルト画面に移行する。

リザルト画面

ミッションをクリアすると、そのミッション内におけるプレイの評価が全部で5項目にわたって表示され、さらに総合評価であるデビルハンターランクが導き出される。つぎのミッションに進む前に、このランクに応じた褒賞を受けることができる。

セーブのしかたと再開場所

セーブはおもにリザルト画面で行なう。このデータを使って再開すると、つぎのミッション開始時からはじまる。ミッション中のサブ画面内にある“STATUS”の“SAVE”を選択してもセーブは可能だが、この場合もセーブしたミッションの開始地点からの再開となる。

ミッション中のセーブは、セーブ時の取得アイテムが引き継がれる

アクション

ダンテとルシアが行なうスタイリッシュなアクションこそ、本作の最大の特長である。ここでは、個々のアクションについての詳細を解説する。

キャラクターのアクション

ゲーム中でのキャラクターの操作は、基本的に左スティックとボタンによって行なう(下表参照)。さらに、左スティックとボタンの組み合わせによって特殊な動作が可能で、本書ではこれらの動作を基本操作とは分けて解説している。なお、ゲーム中の左スティックによる操作は、すべて方向キーでも行なえる。

サブ画面内の"FILE"でも、一部のアクションが解説されている。

基本操作表

左スティック／方向キー	ダンテの移動。メニュー画面ではカーソルの移動
○ボタン	周囲を調べる。メニューでは決定
×ボタン	ジャンプ。メニュー画面ではキャンセル
△ボタン	近距離攻撃(剣、体術)
□ボタン	遠距離攻撃(銃、ナイフ)
L1ボタン	デビルトリガー
L2ボタン	遠距離攻撃武器切り替え
L3ボタン	ターゲットロック固定中、ロックする敵を変更
R1ボタン	ターゲットロック固定
R2ボタン	ターゲットオフ
STARTボタン	サブ画面呼び出し
SELECTボタン	ステータス画面呼び出し

アクションインデックス

アクション名	頁	アクション名	頁	アクション名	頁
歩く/走る	009	ハイタイム	013	レーヴァテイン	016
ジャンプ/エアハイク	009	スティンガー	013	ドゥームズデイ	016
キックジャンプ	010	空中キック/サマーソルト	013	斬り/蹴り/斬りフィニッシュ	017
エアレイド	010	スマッシュ/グレイヴディガー	014	アクスキック	017
フリップスケープ	010	射撃	014	ホイールキック	017
ウォールハイク	010	ハンドガン2方向射撃	014	スカイハイ	017
泳ぎ	011	ショットガン2方向射撃	014	スピナトップ	018
デビルトリガー	011	レインストーム	015	ラッシュ	018
ターゲットロック固定	011	バレットウィール	015	ラピッドファイア	018
ロック切り替え	011	ファイアワークス	015	飛行斬り	018
ターゲットロックオフ	012	ブランディッシュ	015	投擲/射撃	019
遠距離攻撃武器切り替え	012	ラウンドトリップ	016	2方向射撃	019
斬り/斬りフィニッシュ	012	アーチボルト	016	ディヴァインアンガー地上	019
甲割り	012	ワールウィンド	016	ディヴァインアンガー空中	019

アクションデータの見かた

歩く／走る ① ②	攻撃力	— ③
	スタイリッシュポイント	— ④

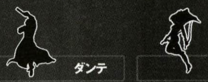
左スティック ⑤

キャラクターを移動させる。左スティックを倒す力が弱いと歩き、強いと走るが、両者の違いは移動速度以外にとくにない。歩きは微妙な位置調整などに用いるくらいで、普段のフィールド上の移動は走りがメインになるだろう。

上下左右の方向に正確に移動したい場合、方向キーを使ってもいい。

① **アクション名**
アクションの名称。

② **対応キャラクター**
アクションを行なうことができるキャラクター。



ダンテ　ルシア

③ **攻撃力**
アクションの攻撃力。数値がふたつある場合は、左が通常時の攻撃力、右が魔人変身時の攻撃力であることをそれぞれ示す。

④ **スタイリッシュポイント**
アクションを行なうことにより、加算されるスタイリッシュポイント(→P030参照)。表中に特別とある場合は解説文参照のこと。

⑤ **操作方法**
アクションの出しかた。

歩く／走る

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

左スティック

キャラクターを移動させる。左スティックを倒す力が弱いと歩き、強いと走るが、両者の違いは移動速度以外にとくにない。歩きは微妙な位置調整などに用いるくらいで、普段のフィールド上の移動は走りがメインになるだろう。

上下左右の方向に正確に移動したい場合、方向キーを使ってもいい。

視点変更時の操作について

移動中に視点が切り替わることがあるが、左スティックをそれまで押していた方向に押しつづければ移動方向は変わらない。いったん移動をやめると、操作が画面に対応した移動方向に変わる。

ジャンプ／エアハイク(AIR HIKE)

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

⊗(エアハイクはジャンプ中⊗)

ジャンプする。ジャンプ中に再度操作を行なえば2段ジャンプのエアハイクになる。ジャンプする方向は左スティックによって決まるが、ジャンプ前から左スティックを入れていると長い距離を、ジャンプ後に入れると短い距離を移動できる。

ジャンプの高さは、ボタンを押している時間である程度調節できる。

キックジャンプ(KICK JUMP)

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

壁のそばでジャンプ後、左スティック壁方向+⊗

壁などを蹴りあげることによって行なう2段ジャンプ。通常の2段ジャンプよりさらに高く跳び上がれる点が魅力。移動距離も伸びるため、思いがけない場所までジャンプすることができる。ボスとの戦闘で回避する際に用いると便利だ。

壁を蹴る際に左スティックを入れれば、ジャンプ方向を調節できる。

エアレイド(AIR RAID)

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

魔人時、空中で⊗。飛行中は左スティックで移動⊗で上昇、◎で急降下

デビルトリガーを発動し、魔人に変身しているときのみ可能なアクション(→P011)。ただし、デビルハーツのエリアルハートをアミュレットに装備している必要がある(→P034)。飛行中は攻撃技が変更、もしくは追加される。

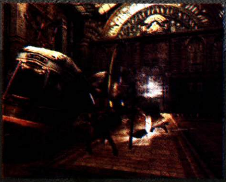
エアレイドは、⊗を押さない限りゆるやかに下降していく。

フリップエスケープ(FLIP ESCAPE)

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	特別

◎or左スティック+◎

回避行動を行なう。左スティックを入れた場合はその方向に、入れなかった場合は前方向に転がり、攻撃をかわすことができる。回避した直後に一瞬だけ無敵状態になるので、できるかぎり敵の攻撃をひきつけてから出すといいだろう。



後ろ方向の回避は移動距離が短いので、極力使わないようにしたい。

回避によるスタイリッシュポイント

敵の攻撃を回避するとスタイリッシュポイント(→P030)が得られる。回避中はスタイリッシュコンボが中断されないので、回避だけを行ない続けることでコンボのランクを上げることも可能だ。

ウォールハイク(WALL HIKE)

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

壁のそばで左スティック壁方向+◎

目の前にある壁や障害物を駆け上がり、一定距離を走ったのちジャンプする壁走り。左スティックを入れる方向によって、走る方向を垂直もしくは斜めにできる。また、ウォールハイク後のジャンプからさらにエアハイクにつなげる。

斜め方向の壁走りは移動距離が長いので、回避にも応用できる。

泳ぎ

攻撃力	―
スタイリッシュポイント	―

水中行動時、左スティックで移動、⊗連打で浮上◎で急浮上

ルシアのミッションには、水中を泳いで進まなければならない場所がある。水中での操作は飛行中とほぼ同じで、近距離攻撃も空中にいるときのものに変更される。また、使用できる遠距離武器も爆弾とボウガンのふたつだけになってしまう。

ルシアは長いあいだ水中にいても平気。息継ぎする必要はない。

デビルトリガー（DEVIL TRIGGER）

攻撃力	―
スタイリッシュポイント	特別

D.T.ゲージが黄色のときにL1

体力ゲージの下にあるD.T.ゲージがある程度たまってグレーから色が変わったとき、L1ボタンを押すことによって魔人に変身できる(→P034)。魔人時は攻撃力やスピードなどがアップするほか、専用の強力な技がいくつか追加される。

魔人への変身を使いこなすことが、ゲームをうまく進めるコツだ。

ターゲットロック固定

攻撃力	―
スタイリッシュポイント	―

R1押しっぱなし

敵が出現すると、いちばん近くにいる敵に自動的にロックマーク(紫色の丸い印)がつく。攻撃は近距離、遠距離ともにロックしている敵に行なうが、いったんターゲットロックを固定すると、ロックした敵と距離が離れてもロックしつづける。

ロックしたまま歩けば、ロック中の敵を攻撃しつつ移動が可能。

ロック切り替え

攻撃力	―
スタイリッシュポイント	―

R1押しっぱなし状態＋L3

ロックの指定は自動的にいちばん近い敵に行なわれるが、ロック切り替えをすればそれ以外の敵にターゲットロックを変更できる。フィールド上に複数の敵がいる場合、このロック切り替えを使えば攻撃したい目標に狙いを定めることが可能だ。

そのときロックしている敵は画面左下に出る残りLIFEで確認できる。

ロック切り替えの有効活用

ロック切り替えは、ボス戦において重要なテクニック。複数箇所ターゲットロック可能なボスに対しては、ロック切り替えで本体(弱点)にロックを合わせ、R1を押しつづけたまま戦おう。

ターゲットロックオフ

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

R2

ロックオン中の攻撃は、自動的にロックしている敵に向かって出すようになる。ただし、R2を押しつづければロックが外れ、フィールド上に敵がいてもロックオンが行なわれない。ロックオフ中は自分の向いている方向に攻撃を出すようになる。

敵がいるときにシールスフィア（→P035）を攻撃するのにも便利。

遠距離攻撃武器切り替え

攻撃力	—
スタイリッシュポイント	—

L2

通常、装備している武器を変更する場合はサブ画面の“STATUS”から“EQUIP”を選択して行なうが、遠距離武器に関してはL2ボタンでも切り替えることができる。戦闘中にすばやく使用武器を変更したいときに便利なアクションだ。

武器切り替えを行なうと、画面右下に変更した武器が表示される。

斬り／斬りフィニッシュ

攻撃力	表参照
スタイリッシュポイント	100

△or左スティック＋△

ダンテの近距離攻撃。装備している剣を使ってそばにいる敵を攻撃する。連続して出すと剣を振る軌道が変わり、さらにボタンと左スティックの組み合わせによっても出す攻撃を変化させることが可能だ。近距離攻撃の斬りによる連続技は全部で4種類のフィニッシュパターンがある（詳細はP020以降のダンテ攻撃アクション表を参照）。斬り攻撃にはそれぞれ個別の呼称がつけられており、攻撃力はすべて同じだが、スタイリッシュコンボの最後に出す攻撃のみ斬りフィニッシュとして通常の斬りにくらべ高い攻撃力を持つ。ただし、斬りフィニッシュはいずれも大振りで、出したあとのスキが大きいため、敵に囲まれているときなどは反撃を受けやすい。攻撃時はフィニッシュの一歩手前で止めておくのがいいだろう。なお、魔人に変身すると、斬り攻撃の攻撃力がアップするほか、装備しているデビルハーツにより攻撃に属性がつく。

コンボのルートを覚え、状況によって使い分けよう。

ダンテ近距離攻撃の攻撃力

攻撃	通常時	魔人時	真魔人時
斬り	160	192	500
斬りフィニッシュ	200	240	1000

甲割り

攻撃力（通常時／魔人時）	260／312
スタイリッシュポイント	400

ジャンプ中△

空中で剣を振り下ろした姿勢のまま真下に急降下する。空中にいる敵はもちろん、地上にいる敵にもヒットすれば大きなダメージを与えられる攻撃だ。ハイタイムで空中に打ち上げた敵に対してのフィニッシュの攻撃としても重宝する。

着地時に若干のスキがあるので、乱戦時での使用は避けるように。

ハイタイム(HIGH TIME)

攻撃力(通常時/魔人時)	200/240
スタイリッシュポイント	400

左スティック後ろ方向+R1+△

剣を振り上げ、敵を空中に打ち上げる。△ボタンを押しっぱなしにすることにより、そのまま自分もジャンプすることが可能。大型の敵やボスなどは打ち上げることができない場合もあるが、空中でのコンボの起点(→P031)として多用する攻撃だ。

スタイリッシュポイントが高く、コンボのランク上げにも最適。

スティンガー(STINGER)

攻撃力(通常時/魔人時)	200/240
スタイリッシュポイント	500

左スティック前方向+R1+△

剣を前方に突き出しながら突進する。近距離攻撃の中ではもっとも射程が長いうえ、攻撃力とスタイリッシュポイントが高く使い勝手がいいアクションだ。なお、前作に存在したスティンガーを利用したジャンプはなくなっているので注意すること。

攻撃が命中すればほとんどの敵は吹っ飛んでダウンするのも魅力。

スティンガーによるスタイリッシュコンボ

スティンガーはスタイリッシュコンボに組み込む攻撃としても最適。斬りのコンボ後にスティンガーを出すことを繰り返すだけで手軽に高いランクのスタイリッシュコンボが成立する。

空中キック/サマーソルト(SOMARSAULT)

攻撃力(通常時/魔人時)	180/216
スタイリッシュポイント	100

ジャンプ中R1+△、△、△

空中でキックをする。ボタンを連打することにより、さらにサマーソルトキックと甲割りを出すことが可能だ。うまく命中させるのは難しいが、攻撃力が高く、さらにコンボに発展させることもできるので、狙ってみる価値はあるだろう。

ハイタイムで打ち上げた敵のほか、空中を飛んでいる敵にも有効。

空中キックからの派生技

空中キック後、△ボタンを1回押すとサマーソルトキック、2回押すと甲割りを出せる。ハイタイム後ボタンを押しっぱなしにしてジャンプしたのちに狙えば全部の攻撃を命中させやすい。

スマッシュ／グレイヴディガー（SMASH／GRAVEDIGGER）

攻撃力（通常時／魔人時）	200／240
スタイリッシュポイント	300

ジャンプ着地時R1＋△

ジャンプ後、着地した瞬間に出す攻撃。通常時は体当たりのスマッシュに、魔人時は足払いのグレイヴディガーになる。ただし、スマッシュはグレイヴディガーに比べ攻撃範囲がせまいので、魔人時以外は使用を控えたほうが安全だ。

着地時に攻撃を受けると、打ち負けてしまうことも。多用は禁物。

射撃

攻撃力	表参照
スタイリッシュポイント	表参照

□

ダンテの遠距離攻撃。装備している銃を用いてロックオンしている敵に射撃を行なう（個々の銃の特性や入手方法はP028参照）。攻撃力やスタイリッシュポイントは近距離攻撃にくらべ低いが、射程距離がほぼ無限なので、ジャンプしても届かない高い場所にいる敵や、視点の問題で画面上に見えていない敵を攻撃するのに便利だ。また、攻撃中はスタイリッシュコンボが継続する点を活かし、近距離攻撃で敵を倒したらほかの敵に射撃しつつ接近、再度近距離攻撃を行なうといったように、コンボに混ぜて使うのもいい。なお、魔人時の遠距離攻撃は装備武器に関わらず両手から光線を放つ“カリギュラ”という攻撃に、真魔人時（→P034）は腕を交互に突き出しながらエネルギー塊を発射する“クリムゾンボライド”という攻撃に変化する。それぞれの攻撃の攻撃力やスタイリッシュポイントに関しては、P023を参照。

武器ごとの攻撃力とスタイリッシュポイント

武器名	攻撃力	アーマー削り値	スタイリッシュポイント
ハンドガン	20	12	10
サブマシンガン	7	1	10
ショットガン	25×9	10×9	10×9
ミサイルランチャー弾体	50	50	0
ミサイルランチャー爆風	300	50	20
カリギュラ（魔人時）	20	3	10
クリムゾンボライド（真魔人時）	250	50	50

※武器の攻撃力はいずれもレベル1のときのもの。
アーマー削り値に関してはP022参照

ハンドガン2方向射撃（TWOSOME TIME）

攻撃力	20
スタイリッシュポイント	100

**ハンドガン装備時、
左スティック近くの敵方向＋□**

ハンドガンを用いてロックオン目標を固定しながら戦っている際、ほかの敵が近くに寄ってきた場合に出せる攻撃。一方の手に持ったハンドガンでロック目標を攻撃し、もう一方の手に持ったハンドガンで接近してくる敵を撃つ。

通常のハンドガンの弾より相手を吹っ飛ばしやすくなっている。

ショットガン2方向射撃（TWOSOME TIME）

攻撃力	20
スタイリッシュポイント	100

**ショットガン装備時、
左スティック近くの敵方向＋□**

ショットガン装備時に行なう2方向射撃。ロック目標を片手に持ったショットガンで射撃しつつ、もう一方の手に持ったハンドガンで近くにいる敵を撃つ。もっとも接近している敵がロックされている場合は出すことができない。

射撃時のスキが大きいショットガンの欠点を補うことができる。

レインストーム（RAIN STORM）

攻撃力	20
スタイリッシュポイント	50

ハンドガン装備時2段ジャンプ中、タイミングよく◎

ジャンプして上空から真下に向かって銃弾を降らせる。2段ジャンプの上昇中に◎を押せば出しやすい。なお、通常のジャンプ中の射撃と違い、ターゲットロックしている目標を狙って射撃するわけではないので、真下に敵がいるときだけ使おう。

レインストーム中は、従来のジャンプより落下する速度が遅くなる。

レインストームのコンボへの組み込みかた

レインストームはスタイリッシュコンボに混ぜると効果的だ。ハイタイム後△押しっぱなしでジャンプし、さらにそこから2段ジャンプして出せばスムーズにコンボに組み入れることができる。

バレットウィール（VULLETWHEEL）

攻撃力	25×9
スタイリッシュポイント	100

ショットガン装備時△、R1＋◎

剣で斬ったのち、側転して敵の攻撃をかわし、ショットガンを撃つ。敵に囲まれたときなどに使うと有効なアクションだ。なお、射撃はターゲットロックの目標にではなく正面方向に行なうので、ダンテの横や上空にいる敵には当たらない。

側転する方向は、必ずダンテの左側であることを覚えておこう。

ファイアワークス（FIREWORKS）

攻撃力	25×9
スタイリッシュポイント	100

ショットガン装備時△、△、R1＋◎

剣で斬る攻撃を2回したのち、ショットガンをヌンチャクのように振り回しつつ、2回射撃する。側転撃ちと同じくロックした敵を狙うのではなく、正面方向に2回射撃するだけなので、コンボに組み入れる場合はきちんと命中する状況で使おう。

ショットガンの1発目は正面、2発目はやや右上方向に向けて発射する。

ブランディッシュ（BRANDISH）

攻撃力	25×9
スタイリッシュポイント	100

ショットガン装備時△、△、△、R1＋◎

剣で斬る攻撃を3回したのち、振り返りざまにしゃがみながらショットガンを撃つ。ほかのショットガン特殊撃ちと同じく正面方向にしか攻撃できないうえ、斬りを3回行なわなくてはならないなど、動作を終了するまで時間がかかるのが難点だ。

敵を自分の正面に捕らえているときに使うのが、もっとも有効だ。

ラウンドトリップ(ROUND TRIP)

攻撃力	240
スタイリッシュポイント	120

魔人時、飛行中◬(エリアルハート装備)

魔人時にできる空中攻撃で、アミュレットにエリアルハートを装備しているときのみ使用可能(→P034)。もっている剣を投げつけて周囲を攻撃するが、◬ボタンを押すと右回りに剣を投げ、攻撃中にもう1回◬を押すと左回りの攻撃が追加される。

空中キックと組み合わせれば、飛びながらのコンボが可能となる。

アーチボルト(ARCHIVOLT)

攻撃力	500
スタイリッシュポイント	100

真魔人時、ジャンプ中◬

真魔人時(→P034)に可能な攻撃。上空から水平回転しつつ急降下する。攻撃範囲が広いので、ジャンプの着地点に敵が固まっている際に用いると効果的だ。なお、この攻撃はエアレイド時(ジャンプ後⊗ボタン)には出すことができない。

多段ヒットするので、大きな体を持つ敵に使っても有効な攻撃だ。

ワールウィンド(WHIRLWIND)

攻撃力	500
スタイリッシュポイント	100

真魔人時、ジャンプ中に左スティック前後+◬

真魔人時に可能な攻撃。前に移動しながら垂直方向に回転しつつ急降下する。アーチボルトをする際に左スティックを入れると変化するアクションで、正面方向に敵がいる場合はこちらの攻撃を用いるといいだろう。

攻撃力はアーチボルトと同じ。敵のいる位置で使い分けよう。

レーヴァテイン(LAEVATAIN)

攻撃力	特別
スタイリッシュポイント	100

真魔人時、R1+◬+▢

真魔人時に使用可能。胸から強力な光線を発射する。使用後はD.T.ゲージが0になって変身が解けてしまう。攻撃力はD.T.ゲージの量に応じて25～75と変化するが、この数値は一瞬のもの。命中しているあいだ中ダメージを与えつづけるので、威力は大きい。

まさに切り札。使用後はアイテムでLIFEやD.T.ゲージを回復しよう。

ドゥームズデイ(DOOMSDAY)

攻撃力	特別
スタイリッシュポイント	200

真魔人時、◬+▢

全身から衝撃波を発生させ、周囲の敵に攻撃する。攻撃力はD.T.ゲージの残量によって変化(1250～3750)。使用後はレーヴァテイン同様、変身が解けてしまう。レーヴァテインはボス戦に、ドゥームズデイは敵が多いときに使うと有効。

敵に囲まれて攻撃され、危機に陥ってしまったときに使いたい。

斬り／蹴り／斬りフィニッシュ

攻撃力	表参照
スタイリッシュポイント	表参照

△or左スティック＋△

ルシアの近距離攻撃。剣やキックを使って敵を攻撃する。ダンテの近距離攻撃と同様に連続して出すと技が変化し、さらにボタンと左スティックの組み合わせによっても出す攻撃を変えることができる（ルシアの連続技に関しては、P024以降のルシア攻撃アクション表を参照）。ルシアの攻撃は、ひとつひとつの技の威力は低いが、すばやくスキが少ないうえ、1回の操作で複数の攻撃が出るものが多い。連続技もフィニッシュまで出せば全部で3〜4回の操作で5〜8回の攻撃を出せる。スタイリッシュコンボのランク（→P030）はヒット数が多いほど上がりやすいので、△ボタンを連打して斬り・蹴りのコンボを出しているだけでも高ランクのコンボを完成させることが可能だ。なお、デビルトリガーを発動して魔人に変身した場合はダンテと同じく斬り・蹴りの攻撃力がアップして属性がつき、スタイリッシュコンボも魔人時専用のものに変更される。

手軽にコンボが出せるのがルシアの近距離攻撃の特徴。

ルシア近距離攻撃の攻撃力

攻撃	通常時	魔人時
斬り	80	96
斬りフィニッシュ	120	144
蹴り	110	132

アクスキック（AXE KICK）

攻撃力	110
スタイリッシュポイント	400

ジャンプ中△

足を伸ばし、かかとで蹴りを出した状態のまま真下に急降下する攻撃。着地時に出せるラッシュ（→P018）に比べ攻撃範囲はせまいが、威力とスタイリッシュポイントは高い。着地地点の敵の数が少ないときはアクスキックを使おう。

アクスキックは空中コンボのフィニッシュに使っても効果的だ。

ホイールキック（WHEEL KICK）

攻撃力（通常時／魔人時）	110×2／132×2
スタイリッシュポイント	200×2

左スティック前方向＋[R1]＋△

前転しつつ両足でキックを繰り出す。至近距離から出せば2ヒットする。威力はさほど大きくないのだが、スタイリッシュポイントが高いため、斬り／蹴りのコンボと組み合わせて使えばスタイリッシュコンボのランクを簡単に上げることができる。

多少の距離なら詰めながら攻撃できる。スキが少ないのも強み。

スカイハイ（SKY HIGH）

攻撃力（通常時／魔人時）	110／132
スタイリッシュポイント	400

左スティック後ろ方向＋[R1]＋△

背を向けつつ蹴り上げ、敵を頭上に吹き飛ばす。ダンテのハイタイムに相当する攻撃で、空中コンボの起点になる。△ボタン押しっぱなしでジャンプするが、そのあとに出すことができる技が多いため、空中コンボのバリエーションはダンテより豊富だ。

ホイールキックと交互に出せば、高ランクのスタイリッシュコンボに。

スピナトップ（SPIN A TOP）

攻撃力（通常時／魔人時）	110×3／132×3
スタイリッシュポイント	100

ジャンプ中左スティック＋△、△、△

空中にジャンプ中、前方の敵を蹴る。ボタンを連打すれば一度に3回まで連続攻撃が可能で、さらに少し降下したあとにもつづけて出すことができる。なお、魔人時は空中キック2回のあとに空中斬り2回のコンボに変更される。

高いジャンプをするほど、スピナトップを出すチャンスは増える。

ラッシュ（LUSH）

攻撃力（通常時／魔人時）	110×3／132×3
スタイリッシュポイント	100×3

ジャンプ着地時R1＋△

ジャンプ着地の瞬間に出すことができる攻撃。手を地について逆立ちの状態から回転し、周囲を蹴る。最高で3ヒットするが、ヒットしても敵が吹き飛ばないことがあるので、過信は禁物。敵の数が多い場合は回避したほうが安全な場合もある。

ラピッドファイアのジャンプ着地時にも出すことができる。

ラピッドファイア（RAPID FIRE）

攻撃力（通常時／魔人時）	110×3／132×3
スタイリッシュポイント	150

**R1を押しながらジャンプ後、
左スティック＋△、△、△**

低空ジャンプ後、空中で3連続で蹴りを出す。スピナトップに似ているが、ラピッドファイアは移動距離が長く、遠くの敵に接近しつつ攻撃できるのが特徴。ただし、きちんと正面に敵を捕らえていないと2発目以降の攻撃が外れることがある。

近い敵にはスピナトップ、遠い敵はラピッドファイアと使い分けを。

ラピッドファイアの応用法

ラピッドファイアは、まず予備動作としてR1を押しながらジャンプする必要がある。このジャンプは従来のものより低く水平方向の移動距離が長く、高速移動の手段としても重宝する。

飛行斬り

攻撃力	132
スタイリッシュポイント	200

魔人時、飛行中左スティック＋△

魔人時、エリアルハートを装備しているときのみ出せる空中専用アクション。2回まで連続で出すことができる。ほかの空中での技と違い、攻撃しながら高度が維持できるので、空中に静止した敵や物体を攻撃するのに向いている。

空中にあるシールスフィア（→P035）を攻撃するのに非常に便利。

投擲／射撃

攻撃力	表参照
スタイリッシュポイント	表参照

□

ルシアの使う遠距離攻撃。装備している投げナイフやボウガンなどの投擲武器、射撃武器を使い、ターゲットロックしている敵を攻撃する（個々の武器の特性や入手方法はP029参照）。ダンテの射撃と同じく攻撃力やスタイリッシュポイントは低いものの、射程距離が長く連射がきくので、遠距離から安全に戦いたいときに便利だ。また、魔人変身時の遠距離攻撃は、どの武器を装備していても7発の弾を放射状に放つ“セラフィックソアー”に変化する。この攻撃の弾はある程度敵に向かって誘導され、軌道を変えて進んでいくため、命中率が高く強力である。ただし、発射するたびにD.T.ゲージをかなり消費するので、多用は避けたいところだ。なお、ルシアはミッション中に水中を泳いでいく場面がいくつかあるが、この際は遠距離攻撃用武器のうち、爆弾とボウガンだけしか使用することができない点を覚えておくように。

武器ごとの攻撃力とスタイリッシュポイント

武器名	攻撃力	アーマー削り値	スタイリッシュポイント
投げナイフ	40	12	10
ダート（1発）	40	12	10
クランキーボム（本体）	150	0	100
クランキーボム（爆風）	100	50	50
ボウガン	20	1	10
セラフィックソアー（魔人時）	30	12	10

※武器の攻撃力はいずれもレベル1のときのもの。
アーマー削り値に関してはP022参照

2方向射撃（TWOSOME TIME）

攻撃力	40
スタイリッシュポイント	100

投げナイフ装備時R1＋
左スティック近くの敵方向＋□

ロックオン目標を固定しながら戦っている際、ほかの敵が近くに寄ってきた場合に出せる攻撃。投げナイフを装備しているときのみ使用可能だ。一方の手で投げるナイフでロック目標を攻撃しつつ、もう一方の手のナイフを近くの敵に投げる。

通常の遠距離攻撃より、スタイリッシュポイントが高めになっている。

ディヴァインアンガー地上（DIVINE ANGER）

攻撃力	240
スタイリッシュポイント	500

魔人時△＋□

魔人時のみ使用可能な必殺技。地を這う衝撃波を敵に向かって放つ。予備動作が大きくスキだらけなので使いどころは難しいものの、衝撃波は障害物や敵を貫通して触れたものすべてにダメージを与えるため、その威力は高い。

使用するとD.T.ゲージが大きく減る。変身が解ける直前に使おう。

ディヴァインアンガー空中（DIVINE ANGER）

攻撃力	240
スタイリッシュポイント	200

魔人時ジャンプ中△＋□

魔人時のみ使用可能な必殺技。空中で出すと上空から多数の衝撃波が地に向かって放たれる。攻撃範囲が広いうえ、1発1発の衝撃波の威力そのものは地上の場合と変わらないので、この技を使う場合は可能な限り空中から出したい。

空中からのディヴァインアンガーは、敵が多いときに有効だ。

ダンテ攻撃アクション表

ダンテの攻撃技は1発1発の攻撃力が高いが、そのぶん動作が大きいものが多い。状況に応じた技を的確に出していくようにこころがけよう。なお、表中のアーマー削り値に関しては、P022のコラムを参照してほしい。

表の見かた

技名 ── 右袈裟斬り※
操作 ── △or左スティック＋△

攻撃力/アーマー削り値 ── 160/50　100
スタイリッシュポイント

[ダンテ通常時連続技]

start

右袈裟斬り※
△or左スティック＋△

160/50　100

左袈裟斬り
左スティック＋△

160/50　100

回転斬り(フィニッシュB)
△

200/50　100

※コンボ開始時、左スティックを入れていると右横薙ぎに変化する。ただし、攻撃力は変わらない。

左斬り上げ
△

160/50　100

右横薙ぎ
左スティック＋△

160/50　100

左横薙ぎ
△

160/50　100

右横薙ぎ
△

160/50　100

下段回転斬り(フィニッシュC)
△

200/50　100

右斬り上げ
△

160/50　100

ラヴィンメーカー
左スティック＋△

160/50　100

ベルヴェデーレ(フィニッシュD)
△

200/50　300

右回転袈裟斬り(フィニッシュA)
△

200/50　100

ダンテ通常時の連続技

1. △→△→△→△(フィニッシュA)
2. △→左スティック＋△→△→△(フィニッシュB)
3. △→△→左スティック＋△→△→△→△(フィニッシュC)
4. △→△→△→左スティック＋△→△(フィニッシュD)

[ダンテ魔人時連続技]

start

右袈裟斬り※
⨺or左スティック+⨺

192/50 | 100

デスピアス
左スティック+⨺

192/50 | 100

縦回転斬り(フィニッシュB)
⨺

240/50 | 200

※コンボ開始時、左スティックを入れていると右横薙ぎに変化する。ただし、攻撃力は変わらない。

左斬り上げ
⨺

192/50 | 100

百烈突き(フィニッシュC)
左スティック+⨺連打

108/50 | 100

右斬り上げ
⨺

192/50 | 100

シャドウスピア
左スティック+⨺

192/50 | 100

スラストキック(フィニッシュD)
⨺

216/50 | 200

右回転袈裟斬り(フィニッシュA)
⨺

240/50 | 200

ダンテ魔人時の連続技

1. ⨺→⨺→⨺→⨺(フィニッシュA)
2. ⨺→左スティック+⨺→⨺(フィニッシュB)
3. ⨺→⨺→左スティック+⨺連打(フィニッシュC)
4. ⨺→⨺→⨺→左スティック+⨺→⨺(フィニッシュD)

[ダンテ真魔人時連続技]

start

斬り
⨺

500/500 | 100

斬り
⨺

500/500 | 100

斬り
⨺

500/500 | 100

斬り
⨺

500/500 | 100

斬り(フィニッシュ)
⨺

1000/500 | 100

[ダンテ通常時特殊攻撃]

甲割り
ジャンプ中△

260/50　400

空中キック→サマーソルトキック→甲割り
ジャンプ中R1+△、△、△

180/50　100　180/50　100　260/50　400

スマッシュ
ジャンプ着地時R1+△

200/50　300

ハイタイム
左スティック後ろ+R1+△

200/50　400

スティンガー
左スティック前+R1+△

200/50　500

レインストーム
ジャンプ中タイミングよく□

20/12　50

2方向射撃
R1+左スティック+□

20/50　100

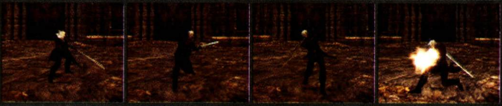
バレットウィール
ショットガン装備時△、R1+□

160/50　100　25×9/10　100

ファイアワークス
ショットガン装備時△、△、R1+□

160/50　100　160/50　100　25×9/10　100　25×9/10　100

ブランディッシュ
ショットガン装備時△、△、△、R1+□



160/50　100　160/50　100　160/50　100　25×9/10　100

アーマー削り値について

技には攻撃力やスタイリッシュポイントのほか、アーマー削り値という数値が設定されている。このアーマー削り値が高い技は敵をのけぞらせたり、ダウンさせたりする効果が高いことを示す。アーマー値に関しては、P040からの敵データを参照のこと。

攻撃によりアーマー値が減少し、0以下になった敵はダウンする。

[ダンテ魔人時特殊攻撃]

甲割り
ジャンプ中△

312/50 | 400

空中キック→サマーソルトキック→甲割り
ジャンプ中R1+△、△、△

216/50 | 100 | 216/50 | 100 | 312/50 | 400

グレイヴディガー
ジャンプ着地時R1+△

240/50 | 300

ハイタイム
左スティック後ろ+R1+△

240/50 | 400

スティンガー
左スティック前+R1+△

240/50 | 500

ラウンドトリップ※
飛行中△

240/50 | 120

※エリアルハート装備時のみ

カリギュラ
○

20/3 | 10

[ダンテ真魔人時特殊攻撃]

アーチボルト
ジャンプ中△

500/500 | 100

ワールウィンド
ジャンプ中左スティック前後+△

500/500 | 100

クリムゾンボライド
○

500/50 | 50

レーヴァテイン
R1+△+○

50/30 | 100

ドゥームズデイ
△+○

2500/1000 | 200

ルシア攻撃アクション表

全体的にスピードに優れているのが、ルシアの攻撃技だ。ダンテに比べ、1発1発の威力は低いので、いかにして多くの技を敵に当てていくかがカギになってくる。自分の得意なコンボを見つけ出し、華麗に連続技を決めよう。

表の見かた

技名 — ロデオドライブ(フィニッシュB)
操作 — ◬

攻撃力/アーマー削り値 — 132×2　200×2 — スタイリッシュポイント

[ルシア通常時連続技]

start

スライサー→スラッシュアップ※
◬or左スティック+◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
80/30	50
80/30	50

ダブルスタブ
左スティック+◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
110/30	50
110/30	50

ロデオドライブ(フィニッシュB)
◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
110/30	100

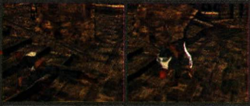
ローリングスラッシュ
◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
80/30	50
80/30	50

ハイキック→ローリングソバット
左スティック+◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
110/30	50
110/30	50

レッグスロー→ドラゴンテイル(フィニッシュC)
◬



攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
110/30	50
110/30	100

ローリングスラッシュ→クロスカッター(フィニッシュA)
◬

攻撃力/アーマー削り値	スタイリッシュポイント
80/30	50
80/30	50
120/30	100

※コンボ開始時、左スティックを入れていると最初の攻撃がローキックに変化する。攻撃力/アーマー削り値は110/50、スタイリッシュポイントは50となる。

ルシア通常時の連続技

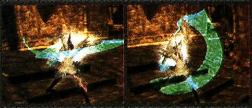
1. ◬→◬→◬(フィニッシュA)
2. ◬→左スティック+◬→◬(フィニッシュB)
3. ◬→◬→左スティック+◬→◬(フィニッシュC)

[ルシア魔人時連続技]

※コンボ開始時、左スティックを入れていると最初の攻撃がローキックに変化する。攻撃力/アーマー削り値は132/50、スタイリッシュポイントは50となる。

start

スライサー→スラッシュアップ※
△or左スティック+△

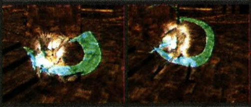


96/30	50	96/30	50

スラッシュダウン
左スティック+△

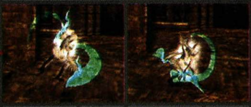
96/30	100

ソーニイローズ→スラッシュダウン
△



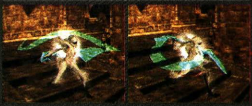
96/30	50	96/30	50

ウェイニングムーン(フィニッシュB)
△



96/30	50	96/30	50

ローリングスラッシュ
△

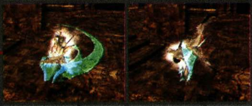


96/30	50	96/30	50

ノーザンクロス
左スティック+△

96/30	50	96/30	50

フレンジード→サマーソルト(フィニッシュC)
△連打



96/30	50	132/30	50

ローリングスラッシュ→クロスカッター(フィニッシュA)
△

96/30	50	96/30	50	132/30	100

ルシア魔人時の連続技

1. △→△→△(フィニッシュA)
2. △→左スティック+△→△→△(フィニッシュB)
3. △→△→左スティック+△→△連打(フィニッシュC)

[ルシア通常時特殊攻撃]

アクスキック
ジャンプ中△

110/50　400

スピナトップ
ジャンプ中左スティック+△、△、△

110/50　100　110/50　100　120/50　100

ホイールキック
左スティック前+R1+△

110/30　400

スカイハイ
左スティック後ろ+R1+△

110/50　400

ラピッドファイア
ジャンプ中左スティック+R1+△、△、△

110/50　150　110/50　150　110/50　150

ラッシュ
ジャンプ着地時R1+△

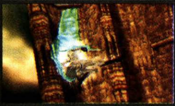
110/50　300

2方向射撃
R1+左スティック+□

40/50　100

[ルシア魔人時特殊攻撃]

アクスキック
ジャンプ中△



132/50　400

スピナトップ→飛行斬り
ジャンプ中左スティック+△、△、△、△

132/50　100　132/50　100　132/30　50　132/50　50

ホイールキック
左スティック前+R1+△

132/30　400

スカイハイ
左スティック後ろ+R1+△

132/50　400

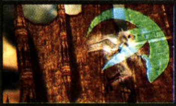
ラピッドファイア
ジャンプ中左スティック+R1+△、△、△

132/50　150　132/50　150　132/50　150

ラッシュ
ジャンプ着地時R1+△

132/100　300

飛行斬り
飛行中左スティック+△、△、△



132×2/80　400

セラフィックソアー
□

36/12　10

ディヴァインアンガー※
△+□

240/50　500

※数値は地上で出した場合のもの。空中では攻撃力/アーマー削り値は240/100、スタイリッシュポイントは200になる。

武器

**本作には、数多くの武器が登場する。
武器ごとの特性を理解し、効果的に使用することが
ゲームを進めるうえでの重要なポイントのひとつだ。**

武器の種類と入手

武器はダンテ、ルシアの各キャラクターごとに近距離用3種、遠距離用4種が用意されている。開始時点ではそれぞれひとつずつしか持っていないが、ミッションが進むにつれ入手していくことができる。武器の装備を変更したい場合は、サブ画面の“STATUS”の“EQUIP”で使用する武器を選択すればいい。

武器は各ミッションのマップ内に隠されていることもある。

近距離攻撃用武器

◎ボタンを押すと使用できるのが近距離攻撃用の武器だ。この武器を使った攻撃は威力とスタイリッシュポイントが高く、攻撃技が豊富なのが特徴だが、使用するには敵に近寄る必要があるため危険をともなう。

DANTE'S ARMS

ダンテの近距離攻撃用武器は、両手持ちの一振りの剣。いずれも大型で重く、パワフルな攻撃を身上とするダンテにぴったりな武器といえるだろう。

LUCIA'S ARMS

ルシアの近距離攻撃用武器は、片手持ちの小型の剣で、同じものを二振り使う。二刀流のルシアは、まるで剣舞を舞うような華麗な技を見せる。

遠距離攻撃用武器

遠距離攻撃用武器は、◎ボタンを押すと使用できる。威力は低いが、射程が長い。L2ボタンを押せば戦闘中にサブ画面を開かなくても装備が変更可能。ちなみに、武器の弾薬数はダンテ、ルシアともに無限だ。

DANTE'S ARMS

ダンテの遠距離攻撃用武器は、おもに銃などの火器兵器だ。また、ハンドガンやショットガンを用いた遠距離攻撃用の技もいくつかある。

LUCIA'S ARMS

ルシアの遠距離攻撃用武器は敵に投げつけるナイフや矢など、投擲用の武器が中心。その中には、水中での使用が可能なものも含まれている。

武器のレベルアップ

武器にはそれぞれレベルがあり、入手したときはいずれも最低の1だが、所持しているレッドオーブ（→P032）と引き換えることによってレベルを上げ、攻撃力をアップさせることができる。武器のレベルアップはミッション開始前の画面でできるほか、ミッション中でも時空神像（→P035）がある場所なら可能だ。

レベルを上げる武器はよく使うものにしたい。慎重に選択しよう。

[ダンテの近距離攻撃武器]

※レベルの初期値はリベリオンが基準となる。攻撃力は技によって変化(P030参照)。

REBELLION リベリオン

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3	×1.4
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

ダンテが最初から所持している剣。とくに際立った特徴はないが、そのぶん使いやすい武器だともいえる。基本的にはこの剣のレベルを上げていくのがいいだろう。

MERCILESS マーシレス

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×0.9	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

MISSION11、もしくはMISSION14で入手可能。ダンテが装備できる剣の中でもっとも攻撃範囲が広い。ただし、威力はいちばん低く、ややクセのある武器だといえるだろう。

VENDETTA ヴェンデッタ

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×1.2	×1.3	×1.4	×1.5	×1.6
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

MISSION7、もしくはMISSION9で入手可能。攻撃範囲はリベリオンにくらべややせまいものの、攻撃力は高い。近距離戦闘に自信があるなら、この剣を使っていこう。

[ダンテの遠距離攻撃武器]

HANDGUNS ハンドガン

レベル	1	2	3
攻撃力	20	24	26
必要オーブ	-	10000	30000

ダンテが最初から所持している1組の拳銃で、名をエボニー&アイボリーという。威力はやや低いが連射力に優れ、使い勝手がよい。レインストームなどの特殊攻撃技も魅力だ。

SUBMACHINEGUNS サブマシンガン

レベル	1	2	3
攻撃力	10	12	14
必要オーブ	-	10000	30000

MISSION11、もしくはMISSION16で入手可能。威力は最低だが、すべての武器の中で最高の連射力を持つ。レベルを上げていけば非常に強力な武器になるだろう。

SHOTGUN ショットガン

レベル	1	2	3
攻撃力	25×9	30×9	35×9
必要オーブ	-	10000	30000

MISSION4終了時に必ず入手。弾体が10個に拡散し、ある程度の範囲を攻撃できる武器で、至近距離でまとめて当てれば威力は高い。ショットガンを使った特殊技もいくつかある。

MISSILE LAUNCHER ミサイルランチャー

レベル	1	2	3
攻撃力	50(爆風300)	60(爆風360)	70(爆風420)
必要オーブ	-	10000	30000

MISSION10で入手可能。追尾能力を持つミサイルを発射する。威力は高いが、連射力はない。また、ジャンプ中に発射することも不可能で、その場合は片手でハンドガンを撃つ。

[ルシアの近距離攻撃武器]

CUTLASEER　カトラシア

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3	×1.4
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

ルシアが最初から持っている剣。標準的な性能で、特筆すべき点はない。ルシアは蹴り中心に戦うこともできるので、あえて剣をパワーアップしないという手もある。

KLYAMOOR　クリアムール

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×0.9	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

MISSION3、もしくはMISSION7で入手可能。攻撃範囲が広いため、コンボをつなげていくタイプのキャラクターのルシアにとって有利だが、威力は剣の中でいちばん低い。

ZAMBAK　ザムバック

レベル	1	2	3	4	5
攻撃力	×1.2	×1.3	×1.4	×1.5	×1.6
必要オーブ	-	5000	10000	20000	40000

MISSION10で入手可能。カトラシアに比べると攻撃力に優れているので、ルシアの非力を補うことができる。ただし、攻撃範囲はもっともせまく、上級者向けの武器といえる。

[ルシアの遠距離攻撃武器]

THROWING DAGGERS　スローダガー

レベル	1	2	3
攻撃力	40	48	56
必要オーブ	-	10000	30000

ルシアが最初から持っている遠距離攻撃用武器。両の手に1本ずつ持ち、交互に敵に投げつける。威力、攻撃力ともに標準的。2方向攻撃が可能な唯一の武器でもある。

DARTS　ダート

レベル	1	2	3
攻撃力	40	48	56
必要オーブ	-	10000	30000

MISSION2、もしくはMISSION5で入手可能。掌サイズの小型の矢を投げつける。1度の攻撃で前方3方向に2回投げるが、2段ジャンプの上昇中に投げれば下方向に6本投げる。

CRANKY BOMB　クランキーボム

レベル	1	2	3
攻撃力	150	180	210
必要オーブ	-	10000	30000

MISSION5、もしくはMISSION10で入手可能。直接当てて爆発させるほか、爆風によっても敵にダメージを与えることができる。また、水中で使用することも可能だ。

BOWGUN　ボウガン

レベル	1	2	3
攻撃力	20	24	28
必要オーブ	-	4000	8000

MISSION6、もしくはMISSION7で入手可能。小さな矢を発射して敵を攻撃するルシア唯一の射撃武器。威力は低いが、高い連射力を持つ。ただし、水中でしか使用できない。

スタイリッシュコンボ

本作では連続攻撃のことをスタイリッシュコンボと呼ぶ。コンボのシステムを把握し、いかにスタイリッシュに敵をしとめられるかに挑戦だ。

スタイリッシュコンボの発生

スタイリッシュコンボは、いくつかの技を連続して敵に当てることによって成立する。ただし、攻撃と攻撃の間隔があくとコンボは終わってしまうので、いかに攻撃をつづけられるかがポイントだ。なお、敵の攻撃でダメージを受けた場合もコンボは終了してしまう。攻撃を受けそうなときは迷わず回避すること。

コンボが成立すれば画面にランクに応じたメッセージが表示される。

ランクと効果

コンボにはコンボ評価と呼ばれるランクがあり、このランクは攻撃をつづけることによって上昇していく。高いコンボ評価を得ることができれば、敵を倒した際に出現するレッドオーブ(→P033)が通常時より多くなるほか、ミッションクリア時のデビルハンターランクの判定にも影響がある(→P036)。

画面での表示

ランク	画面表示
D	DON'T WORRY!
C	COME ON!
B	BINGO!
A	ARE YOU READY?
S	SHOW TIME!!

[ランク判定に関わる要素]

① 技のスタイリッシュポイント

攻撃技にはそれぞれ固有のスタイリッシュポイントが定められている。スタイリッシュポイントが高い技を攻撃に使えば、コンボ評価が上がりやすくなるのだ。ただし、同じ技を連続して使ってしまうとやや低い評価になるので注意すること。

② 攻撃のヒット数

スタイリッシュコンボは攻撃の積み重ねで評価が上がる。ヒット数が多いとボーナスがあるので、手数を増やして攻撃回数を稼ぎたいところだ。

③ フィニッシュ

敵にとどめを刺したときに使用した攻撃技のスタイリッシュポイントは、通常の5倍として計算される。とどめを刺す技は、できる限りスタイリッシュポイントの高い技を用いるといいだろう。

④ 回避

敵の攻撃を回避行動やジャンプでかわしてもスタイリッシュポイントが得られる。この際、かわすタイミングがきわどいほど得られるポイントは高い。回避行動はコンボ継続の効果もあるので、こまめな回避はランク上昇の重要な手段となるだろう。

⑤ 敵の種類

ボス敵を倒した際に得られるコンボ評価は、通常のザコ敵より高い。フィニッシュにスタイリッシュポイントが高い技を用いればさらに高評価になる。

⑥ 変身(ダンテのみ)

ダンテは魔人や真魔人への変身でもスタイリッシュポイントが得られる(ポイントは魔人変身で1000、真魔人変身で3000)。戦闘中、変身をおりまぜればコンボ評価を上昇させる手助けとなるはずだ。

スタイリッシュコンボの狙いかた

スタイリッシュコンボで高いコンボ評価を得るためには、間隔をあけずに連続して攻撃しつづける必要がある。近くに敵がいないなら、移動しつつ遠距離武器を使って距離を詰めよう。なお、回避もコンボの一部に判定されるので、そばに攻撃する敵がいない場合は回避行動でポイントと時間を稼いでおくといい。

出したあとのスキが少ない技や反撃を受けにくい技中心に戦おう。

[スタイリッシュコンボの例]

A 基本的なコンボ

1. 斬り・蹴りコンボ
2. スティンガー・ホイールキック
3. 遠距離攻撃か回避をしつつほかの敵に接近
4. ①にもどって繰り返し

手軽に高いコンボ評価のスタイリッシュコンボが狙える技の組み合わせ。スティンガーとホイールキックはともにヒットした相手が吹っ飛ぶので、囲まれないかぎり敵の反撃を受けにくい理想的なコンボだ。なお、斬り/蹴りコンボはスキが大きいフィニッシュを出さずに途中で止め、スティンガーとホイールキックを混ぜていくといいだろう。

B 打ち上げコンボ

1. ハイタイム・スカイハイ後ジャンプ
2. 空中キックコンボ
3. 空中からハンドガン・投げナイフ
4. 甲割り・アクスキック

ハイタイムやスカイハイで上空に吹き飛ばした相手をジャンプで追い、さらに空中で攻撃を加えるコンボだ。ハイタイム、スカイハイ後は◎ボタンを押しっぱなしのままジャンプ。空中キックのコンボは途中で止め、遠距離攻撃に切り替えるのがコツで、地上に落下してしまう甲割りやアクスキックを出すのはできる限り低い高度からだけにしよう。

レッドオーブ入手時のボーナスについて

敵を倒すと出るレッドオーブは、ある一定のスタイリッシュコンボのコンボ評価を順番に取りつづけることによって大量に出現させることができる。これがBIGボーナスとMINIボーナスで、取得コンボ評価の順や、ボーナスの効果は右表の通り。レッドオーブ入手ボーナスを狙う際に気をつける点は、コンボ評価Eの存在だ。これは獲得したスタイリッシュポイントが低い場合のコンボ評価で、成立しても画面には何も表示されない。スタイリッシュコンボは敵に攻撃をヒットさせた段階でコンボ評価の計算がはじまるが、評価がDになる前にコンボが終了してしまうとEと判定されるのである。つまり、コンボ評価Eを狙うのなら敵を1回だけ攻撃し、あとはしばらく手を出さないでいればいいというわけだ。

BIGボーナス	
EDCBAS	CCCAAA
EEDDAA	SSEESS
BBBBBB	CAAAAC

BIGボーナスが成立すると、以降10回ほど敵を倒した際に出るレッドオーブの数が10倍になる

MINIボーナス	
ABC	SAB
BCD	CDE

MINIボーナスが成立すると、以降3回ほど敵を倒した際に出るレッドオーブの数が3倍になる

アイテム

本作には、体力や魔力を回復するものから物語を進めるのに必要なものまで多くのアイテムが登場する。ここでは各種アイテムの解説を行なう。

アイテムの種類

アイテムは、色ごとにさまざまな効果を持つオーブ、おもに回復用の消費アイテム、そしてストーリー進行上必要なキーアイテムの3種に大別される。オーブや消費アイテムの効果については、以下を参照のこと。なお、すでに入手済みのアイテムの解説は、サブ画面にある“FILE”の“ITEM”で見ることができる。

キーアイテムは、ゲームを進行させる以外の効果はない。

[アイテムの種類と効果]

オーブ

魔力を秘めた宝石。全部で6色あり、色ごとに違う効果を持っている。レッドオーブ、ゴールドオーブ以外は基本的に使い捨てで、所持することはできない。

◉レッドオーブ

魔界の宝玉で、5段階の大きさがある。消費すればアイテムとの交換や武器の強化が可能だ。

◉グリーンオーブ

LIFEを回復する。3段階の大きさがある。残りLIFEが少ないとき、敵を倒すと出現することがある。

◉ゴールドオーブ

復活の効果を持つ。ひとつだけ所持可能で、キャラクターのLIFEが0になったときに自動的に使用される。

◉ホワイトオーブ

D.T.ゲージを回復する。3段階の大きさがある。D.T.ゲージが少ないとき、敵を倒すと出現することがある。

◉ブルーオーブ

LIFEを回復し、さらに最大値をアップする。2段階の大きさがあり、小さな欠片は4つ集めるとひとつぶんになる。

◉パープルオーブ

D.T.ゲージを回復し、さらに最大値をアップする。交換する以外には入手できない。

消費アイテム

使うと消費されるアイテム。それぞれのアイテムごと最大所持数が決まっている(P033表参照)。各アイテムの所持数を知りたい場合は、サブ画面の“ITEM”で確認できる。

◉バイタルスター

生命の力が封じ込められている、緑色の霊石。HPを回復する効果がある。2段階の大きさがある。

◉デビルスター

魔の力が封じ込められている、紫色の霊石。D.T.ゲージを回復する。2段階の大きさがある。

◉ホーリースター

聖なる祈りが込められた清らかな霊石。体内の毒素を浄化し、正常な状態に戻す効果がある。

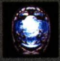
◉スメルオブフィアー

邪悪な力を退ける効果を持つ香水。使用すると、敵の攻撃を受けても3回だけ無効化できる。

その他のアイテム

ごくまれに、敵を倒した際にグリーンオーブの代わりに出る可能性があるアイテム。

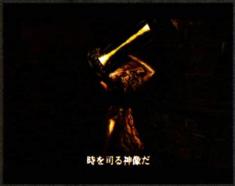
◉ホーリーウォーター



画面上の敵全体にダメージを与える。攻撃力は5000(ボスには500)。入手したときに自動的に使用される。

アイテムの入手

アイテムは、おもに以下の方法によって入手することができる。このうち、フィールド上に配置されているものや、敵が落としたアイテムを手に入れるには、アイテムのそばにキャラクターを移動させなくてはならない。なお、一部のキーアイテムに限り、シナリオの進行によって自動的に手に入るものがある。



時空神像を調べれば、ミッション中でもアイテムと交換できる。

[アイテムの入手方法]

① フィールド上で入手

マップ上に配置されているものを拾う。視点の問題で見えにくかったり、隠されているものもある。

② 敵を倒して入手

敵が出すアイテムで、おもにレッドオーブ。取らずにしばらく放置しておくと消滅してしまう。

③ 物を壊して入手

像や看板、煙突など障害物を破壊すると、レッドオーブなどのアイテムが出現することがある。

④ 交換

ミッション開始前もしくはフィールドにある時空神像を調べると可能。交換可能アイテムは下表参照。

交換可能アイテム一覧

アイテム名	必要なレッドオーブ数					最大所持数
	1個目	2個目	3個目	4個目	5個目以降	
バイタルスターS	1000	2000	3000	4000	5000	30
バイタルスターL	2000	4000	8000	8000	8000	10
デビルスターS	1000	3000	5000	7000	10000	30
デビルスターL	3000	6000	10000	10000	10000	10
ホーリースター	1000	1000	1000	1000	1000	99
スメルオブフィアー	5000	10000	20000	20000	20000	3
ゴールドオーブ	10000	20000	40000	40000	40000	1
ブルーオーブ	3000	6000	10000	20000	30000	-
パープルオーブ	5000	10000	15000	20000	30000	-

アイテムの使用

消費アイテムと、アイテムとの交換に用いるレッドオーブを除き、ほとんどのアイテムは入手すると同時に使用される。なかでもミッション攻略に関わるキーアイテムは、必要となる場所に行くだけで所持しているものを勝手に使ってくれる。使いかたの分からないアイテムによって、物語が進まなくなることはないだろう。

使用時期を自分で決められるのは、消費アイテムのみだ。

① オーブ

レッドオーブは入手するたびに蓄積され、アイテムと交換したり武器のレベルを上げたりするごとに消費される。ゴールドオーブはLIFEが0になったときに自動的に使用される。それ以外のオーブは、基本的に入手時に使用されるが、ブルーオーブの欠片だけは4つそろった時点で効果を発揮する。

② 消費アイテム

すべての消費アイテムは、サブ画面の"ITEM"から使いたいものを選択して使用する。

③ キーアイテム

自動的に使用する。必要なキーアイテムを持っていない場合、使用場所を調べればヒントが得られる。

デビルトリガー

ダンテとルシアは、己の体内の魔力を開放することで魔人へと姿を変えることができる。魔人時は通常時より格段にパワーアップする。

デビルトリガー発動とパワーアップ

体力ゲージの下にあるD.T.ゲージは魔力の量を意味し、自分の攻撃が敵にヒットしたり、ダメージを受けることにより、少しずつ蓄積していく。魔力がたまってゲージの色が変化すれば、L1を押してデビルトリガーを発動し、魔人に変身することが可能だ。魔人時は、通常時にくらべ以下のような点がパワーアップする。

変身中は徐々にD.T.ゲージが消費され、なくなると元の姿に戻る。

[魔人時のパワーアップ]

能力アップ
攻撃力が従来の1.2倍にアップする。また、移動速度やジャンプの速度なども上昇する。

デビルハーツ
アミュレットに装着する魔力を秘めた宝石、デビルハーツによってさまざまな能力がアップする(下参照)。

技の変更
通常時と近距離攻撃の連続技が変わる。また、魔人時の専用技が追加される。

真魔人
ダンテは残りLIFEが少なく(初期のLIFEゲージの約6%以下)、D.T.ゲージがある程度蓄積している状態(初期のD.T.ゲージの約14%以上)でデビルトリガーを発動すると、真魔人に変身する。真魔人時は魔人時よりさらに能力がアップし、技も変更される。また、エリアルハーツを装備していなくても飛行が可能になる。

体力回復
魔人変身中は、少しずつLIFEが回復する。ダメージを負っているなら、まめに変身して回復するといい。

デビルハーツシステム

ダンテとルシアは、アミュレット(お守りのようなもの)に所持しているデビルハーツをセットすることにより、魔人に変身した際にさまざまな能力を得ることができる。アミュレットには全部で3ヵ所の宝石をはめるスペースがあり、場所ごとにそれぞれセットできるデビルハーツが異なっている(下表参照)。

デビルハーツのセットはサブ画面の中にある"AMULET"で行なう。

[デビルハーツ一覧]

セット場所	デビルハーツ名	効果	入手ミッション ダンテ	入手ミッション ルシア
	エリアルハート	飛行することが可能になる	2	2
	クイックハート	走る速度が上昇する	4	3
	アクアハート	泳ぐ速度が上昇する	なし	7
	エレクトロハート	雷属性に弱い敵に対し攻撃力が1.2倍にアップ	初期	5
	フレイムハート	炎属性に弱い敵に対し攻撃力が1.2倍にアップ	7	5
	フロストハート	氷属性に弱い敵に対し攻撃力が1.1倍にアップ	16	初期
	ヒーリングハート	体力回復量が上昇する	11or14	3or10
	オフェンスハート	攻撃力が上昇する	5or7or9	4
	クロノハート	近距離攻撃ヒット時、敵の時間の進みかたを遅くする	15	11

※詳しい入手場所に関しては、各キャラクターのミッション攻略を参照(ダンテ:P105〜、ルシア:P159〜)。
なお、入手ミッションが初期となっているものは、最初から所持していることを示す。

フィールド上にあるもの

ミッションの舞台となるフィールドには、さまざまな仕掛けがある。それぞれの仕掛けの対処法を覚えておけば、滞りなく進めるはずだ。

フィールドマップ上の仕掛け

フィールド上には、閉ざされた扉を開くスイッチや、キャラクターの魔力を回復してくれる便利なものなど、多くの種類の仕掛けが存在している。そのうち代表的なものを以下に紹介する。このほかの仕掛けについては、それぞれのミッション攻略のページを参照してほしい(ダンテ編P105～、ルシア編P159～)。

フィールド上には、視点の問題で見逃してしまいそうなものも多い。

[フィールド上にあるものや仕掛けの例]

① シールスフィア

スイッチの一種。攻撃すると球体の周囲を回っている四角い板の色が変わっていき、すべての板の色が変わるとスイッチが入る。

② トリガーストーン

スイッチの一種。球体の部分に攻撃するとスイッチが入る。複数ある場合は、すべてのトリガーストーンのスイッチを入れる必要がある。

③ 結界

一定範囲の地域に侵入すると発生する壁で、閉じ込められているあいだは外に出ることができない。中にいる敵を全滅させれば解除可能。

④ 封印された扉

近づくと巨大な手が現われ、攻撃してくる扉。封印を開く条件は付近にいる敵を全滅させたり、レッドオーブを消費するなどさまざま。

⑤ 壊せる扉

近距離攻撃を当てることによって破壊できる扉。遠距離攻撃は効果がない。見落としがちなので、どこにあるかあらかじめチェックしておこう。

⑥ 壊せるもの

石像や木箱など、近距離攻撃によって壊せるものは多い。壊すとアイテムが入手できる場合があるので、気になるものは攻撃してみること。

⑦ オーブ

各所に配置してあるオーブ。レッドオーブは道標になっていることもある。見えない場所にあることも多いので、よく調べてみるといい。

⑧ オーブ岩

攻撃すると、一定時間レッドオーブを出す岩。手数の多い攻撃を当てていけば、かなりの数のレッドオーブを入手することができる。

⑨ 時空神像

この像を調べるとミッション中にアイテムとの交換や武器のレベルアップができる。どこにあるか覚えておけば、いざというときに助かる。

⑩ D.T.ゲージ回復プレート

このプレートの上に乗ると、自動的にD.T.ゲージがたまっていく。もし見つけたら、D.T.ゲージを最大まで回復しておくといいだろう。

プレイの評価

**各ミッションをクリアすると、
最後にそのミッション中のプレイの評価が行なわれる。
評価基準を理解し、より高いランクの獲得をめざそう。**

リザルト画面と評価システム

ミッションをクリアすると最後にリザルト画面になり、そのミッション内でのプレイの評価を知ることができる。評価の対象となる項目は全部で5つあり、さらにミッション全体の総合評価であるデビルハンターランクも表示される。以下で評価の各項目についての詳細とランク決定のシステムを解説する。

リザルト画面では、評価によって褒賞のレッドオーブを入手できる。

[デビルハンターランク決定に関わる要素]

① クリアタイム(CLEAR TIME)

ミッションクリアまでにかかったクリアタイム。各ミッションごとに設定された基準タイムに対し、短い時間でクリアするほど高ランクが得られる。

規定クリアタイム

ミッション	ダンテ	ルシア
1	00:09:00	00:08:00
2	00:07:00	00:09:00
3	00:04:00	00:14:00
4	00:07:00	00:05:00
5	00:13:00	00:08:00
6	00:05:00	00:09:00
7	00:08:00	00:08:00
8	00:03:00	00:07:00
9	00:05:00	00:04:00
10	00:06:00	00:11:00
11	00:12:00	00:05:00
12	00:05:00	00:12:00
13	00:03:00	00:04:00
14	00:11:00	—
15	00:05:00	—
16	00:12:00	—
17	00:04:00	—
18	00:07:00	—

クリアタイムのポイント

規定タイムとの差(分)	ランク
規定タイム内	S(4点)
+0:01〜+1:00	A(3点)
+1:01〜+3:00	B(2点)
+3:01〜+6:00	C(1点)
+6:01〜	D(0点)

② 入手レッドオーブ数(ORBS)

ミッション中に入手したレッドオーブの数。各ミッションごとに設定された規定入手量に対し、どれだけ入手できたかでポイントが決定される。

規定入手レッドオーブ数

ミッション	ダンテ	ルシア
1	4000	2000
2	3000	4000
3	3000	4000
4	4000	2500
5	3000	3000
6	3000	3000
7	4000	1500
8	3000	4000
9	2000	1000
10	1500	3000
11	4000	2000
12	1000	3000
13	1000	1500
14	3000	—
15	2500	—
16	3000	—
17	1000	—
18	1500	—

獲得オーブ数によるポイント

規定入手数達成率	ランク
100.0%以上	S(4点)
75.0%〜99.9%	A(3点)
50.0%〜74.9%	B(2点)
20.0%〜49.9	C(1点)
19.9%以下	D(0点)

③ スタイリッシュアベレージ（STYLISH AVERAGE）

スタイリッシュコンボの評価。ただし、ミッション中に出したすべてのコンボ評価の平均でランクが決まるので、画面に表示されないコンボ評価E（→P031）を出すとどんどんランクが下がってしまう。無駄な攻撃はできるだけさけること。

スタイリッシュコンボのポイント

レベル	ポイント
S	5
A	4
B	3
C	2
D	1

スタイリッシュコンボのランクと評価値

ポイントの平均	ランク
5.0～3.5	S（4点）
3.4～2.5	A（3点）
2.4～1.5	B（2点）
1.4～1.0	C（1点）
0.9以下	D（0点）

戦闘になったら必ずSにスタイリッシュコンボのランクを上げよう。

④ ダメージ（DAMAGE）

受けたダメージの量。当然のことながら、敵の攻撃を食らわないほうが評価は高い。なお、LIFEの総量はゲーム開始時で5000となっている。

ダメージのランクと評価値

ダメージ量	ランク
なし	S（4点）
1～1000	A（3点）
1001～2000	B（2点）
2001～3000	C（1点）
3001以上	D（0点）

⑤ アイテム使用（ITEM USED）

使った消費アイテムの量に対する評価。回復アイテムなどを用いると、評価が下がる。極力アイテムに頼らない戦いをこころがけよう。

アイテム使用による減点

使用アイテム	減点
デビルスター	−100
バイタルスター	−300
ゴールドオーブ	−500
スメルオブフィアー	−500
ホーリースター	−100

使用アイテムによるランクと評価値

減点	ランク
なし	S（4点）
−100～−400	A（3点）
−500～−900	B（2点）
−1000～−1400	C（1点）
−1500以下	D（0点）

総合ランク（DEVIL HUNTER RANK&TOTAL RANK）

最後に5つのポイントの合計から総合ランクであるデビルハンターランクが求められる。この際、褒賞としてランクに応じたレッドオーブを獲得し、ミッション中にボスを倒した場合はさらに追加で褒賞を受けることが可能だ。また、最終ミッションをクリアすると、各ミッションの最高ランクが難度ごとに表示される。

トータルリザルトではすべてのミッションのランクを再確認できる。

デビルハンターズランク

ポイント合計	ランク
18以上	S
17～13	A
12～8	B
7～3	C
2～0	D

褒賞レッドオーブ数

デビルハンターズランク	入手オーブ数
S	5000
A	3000
B	2000
C	1000
D	500

Column

シークレットルームについて

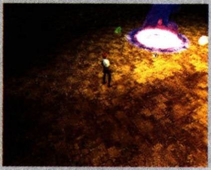
シークレットルームとは？

シークレットルームは、フィールド上に隠されているボーナスステージのこと。フィールド上のどこかにある入口を調べると、この部屋に入れる。シークレットルーム内では必ず敵が出現するため、オーブ獲得のチャンス。戦って全滅させれば、フィールドに戻ることができる。なお、一度入った部屋には二度と入れない。

シークレットルームに入ると、まず敵の強さのレベルが表示される。

シークレットルームで得られるもの

シークレットルームでは、敵を全滅させた際にグリーンオーブやホワイトオーブ、ブルーオーブの欠片などを入手できる。ミッション途中でLIFEやD.T.ゲージを補充したい場合にも役立つため、場所を覚えておきたい。ただし、高ランクを目指している場合はあえて残しておく必要もあるので注意（→P203）。



入手数が限られているブルーオーブの欠片は非常に貴重だ。

敵の強さとクリア回数

シークレットルームに出現する敵の強さはそのときのミッション数で決まるのではなく、おもにシークレットルームに入った合計回数で決まる。あまりシークレットルームをクリアせずに進めていると、後半のミッションで入っても弱い敵が出現することになるため、攻略が簡単になるのだ。なお、クリア後のミッションセレクト（→P203）で任意のミッションをプレイする場合、過去のプレイで、すでに訪れたことのあるシークレットルームには入ることができない。しかし、難度が違うとなると話は別。つまり、同じ場所のシークレットルームは、同じファイルでノーマル、ハード、マストダイの各難度で1回ずつ訪れることができるというわけだ。

セーブファイルの☆の数字が、シークレットルームのクリア回数だ。

シークレットルームの数

ミッション	ダンテ	ルシア
1	2	2
2	2	なし
3	1	2
4	2	なし
5	3	1
6	なし	1
7	2	1
8	なし	1
9	なし	なし
10	1	1
11	2	なし
12	2	1
13	なし	なし
14	1	―
15	なし	―
16	2	―
17	なし	―
18	なし	―

※各ミッションでのシークレットルームの詳しい位置は、マップ攻略のページ（ダンテ：P105～、ルシア：P159～）を参照。

ENEMY FILE

エネミーファイル

ここでは、ゲーム中に登場する魔物のデータを掲載する。さらに敵ごとの効果的な戦いかたも紹介したので、ぜひプレイに役立ててほしい。

敵の種類

ゲーム中に登場する敵は、魔界から召喚された魔物たちだ。種族ごとに特性を持つ魔物は、集団で現われるザコ敵と強大な力を持つボス敵の2種類に大別できる。ほとんどの敵はダンテ・ルシアどちらのミッションにも出現するが、最終ボスをはじめ、どちらか一方にしか出現しない敵も存在することを覚えておこう。

全"ENEMY"リストを一方のキャラクターで埋めることは不可能。

敵の特性

出現する敵にはアーマー値という数値が設定されている。この数値は攻撃を与えると減少し、その減り具合により相手のスキが大きくなるというもの。また、一部の敵は弱点となる属性を持っており、その弱点を把握しておけば、より効率よくダメージを与えることも可能だ。相手の特性を理解し、戦闘を有利に進めよう。

対応するデビルハーツを装備して魔人になれば、敵の弱点を突ける。

エネミーインデックス

エネミー名	頁	エネミー名	頁	エネミー名	頁
ムシラ	042	デモノコーラス	052	ラーヴァ	072
ホムロムシラ	042	フラムバット	053	ボルヴェルク	074
グブスムシラ	042	スピセーレ	054	フレキ&ゲリ	076
ジョモツムシラ	042	サルガッソー	055	ファントム	078
アゴノフィニス	044	エラプトジェル	056	トリスマギア	080
テレオフィニス	044	ブレイド	057	タテオベス	082
モルトフィニス	044	インフェスタント	058	ネファステュリス	084
パイロマンサー	046	インフェステッドタンク	059	ネファスカピティス	084
アウロマンサー	046	インフェステッドチョッパー	060	ネファスベルミス	084
ブロントマンサー	046	オラングエラ	062	セクレタリー	086
ゴートリング	048	タルタルシアン	064	アリウス	088
ブラッドゴート	048	プルートニアン	066	ポゼストアリウス	090
アビスゴート	048	ジョカトグゥルム	068	アリウス=アルゴサクス	092
サヴェッジゴーレム	050	フュリアタウルス	070	アルゴサクス・ザ・ケイオス	094
ピュイア	051	ノクトプテラン	072	ザ・ディスペア・エンボディード	098

エネミーファイルの見かた

❶ 名称・外見

その敵の名前とイメージ画像。

❷ 弱点属性／LIFE／ARMOR

敵のシステムとしての情報を記したもの。各項目については以下を参照。

［ 弱点属性 ］
その敵が苦手とする攻撃の属性。炎・氷・雷の3種類ある。この項が「―」の場合、とくに弱点がないということになる。

［ LIFE ］
敵の体力を表わす。この値が0になると敵を倒せる。

［ ARMOR ］
敵のアーマー値を意味する。この数値以上の攻撃を加えると敵がのけぞったり吹き飛んだりする。

❸ Enemy Data

その敵の身体的特徴やおもに出現するミッションなどを記したもの。

❹ 敵攻撃データ

その敵の攻撃方法をまとめたもの。各項目については以下を参照。

［ 攻撃名 ］
攻撃の名前。

［ 攻撃力 ］
その攻撃がダンテ・ルシアに与えるダメージの量。

［ 解説 ］
その攻撃かどうかを見極めるときに必要な動作の説明。

［ 備考 ］
その攻撃に特殊な対処法がある場合などはこの欄に記載。なお、レバガチャとは十字キーを上下左右に何度も入力することを、毒状態とは一定時間LIFEが減少しつづける状態のことを意味する。

❺ 攻略ポイント

敵が行なう特徴的な攻撃とその対処方法、具体的な倒しかたの紹介。

ムシラ
弱点属性●ー　LIFE●400　ARMOR●20

ホムロムシラ
弱点属性●氷　LIFE●600　ARMOR●30

グブスムシラ
弱点属性●ー　LIFE●800　ARMOR●40

ジョモツムシラ
弱点属性●ー　LIFE●1000　ARMOR●50

Enemy Data

悪魔の餌食となった罪人の魂に宿る悪意や、欲望の残骸から生まれた低級魔。臆病な性格のためか、群れをなして行動することが多い。個々の力は弱くとも、四方八方から同時に襲いかかられると苦戦する。垂直の壁に張りついて移動できる敏捷さを備え、その動きは極めてトリッキー。炎をまとったものや、猛毒を持つ種類もいる。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
引っかき	500(※1)	鋭い爪で相手を引っかく	ー(※2)
突進噛みつき	600(※1)	すばやい動きで相手に近づき、噛みついてダメージを与える	ー(※2)
ジャンプ両手かき	800(※1)	相手に向かって大きく飛び跳ね、両手の爪で引っかく	ー(※2)
ジャンプ回転攻撃	650(※1)	相手に向かって大きく飛び跳ね、回転しながら体当たりする	ー(※2)
突進引っかき	550(※1)	すばやい動きで相手に近づき、鋭い爪で引っかく	ー(※2)
毒吐き	900	後ろ足で立ち上がり、真上に首を伸ばしたあと、相手に毒液を吐きかける。グブスムシラのみの攻撃	毒状態になることがある

※1……攻撃力はすべてムシラのデータ。この数値にホムロムシラは+50、グブスムシラは+100、ジョモツムシラは+200となる
※2……グブスムシラの攻撃に限り、毒状態になることがある

予測不能の動きに注意

攻撃時の動きはすばやいが、通常は4本足で地面をはうようにゆっくりと移動し、こちらに近づいてくる。集団で登場するためコンボがつなげやすく、レッドオーブを稼ぐには最高の相手。しかし、ほとんどの場合、準備行動もなく突然飛びかかってくるうえ、ジャンプの距離も長いので、まわりを囲まれたときは油断できない。また、ときおり大きく飛び跳ねて壁に張りつくことがあり、そこからジャンプ攻撃を仕掛けてくる。画面から外れて姿が見えなくなってしまった場合は、いったん、遠距離攻撃を行ない、弾が飛んでいく軌道から敵のいる位置を確認しておくといいだろう。

複数の敵と戦う場合は見やすいカメラアングルで戦うことも重要。

グブスムシラがこのポーズを取ると毒を吐いてくる。回避の準備を。

攻撃される前に接近戦で倒せ

離れた場所から遠距離攻撃を行なえば安全に倒せるが、それではコンボ評価を上げられず、全滅させるのにも時間がかかってしまう。ムシラが現われたら迷わず接近し、相手に反撃するヒマを与えずに連続技で倒してしまいたい。同じ場所にとどまっていると周囲を囲まれ、背後や横から攻撃される恐れがあるため、コンボが途切れないよう、回避で移動しながら戦うといい。このとき、ムシラの群れが自分の正面になるよう位置を変えれば、1回の攻撃で2体以上の敵にダメージを与えることも可能。ムシラ戦に限らず、複数の敵を短時間で倒したいときに有効な戦術なので覚えておくように。

壁に張りついているムシラは遠距離攻撃で撃ち落とすといい。

オーブを稼ぐ必要がない場合は、戦わずにクリアタイムを縮めよう。

Agonofinis / Terreofinis / Mortfinis

アゴノフィニス
弱点属性●炎　LIFE●600　ARMOR●20

テレオフィニス
弱点属性●炎　LIFE●600　ARMOR●30

モルトフィニス
弱点属性●炎　LIFE●600　ARMOR●50

Enemy Data

元は罪人を拘束し餓死させるための鉄の檻。刑死者の怨念に操られて動き出し、生者を襲うようになった。剣で斬りかかる者、斧を振るう者、刃のついた盾を装備する者の3種類がおり、それぞれ攻撃方法が微妙に異なる。低級魔の部類に属し、獲物に歩み寄る程度の知能しか持ち合わせていないが、数が集まるとやっかいな存在になる。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
右から武器攻撃	(※1)	両手に持った武器を、右・左・右(両方)の順に振り下ろす	—
左から武器攻撃	(※2)	両手に持った武器を、左・右・左(両方)の順に振り下ろす	—
盾飛ばし	350	ブーメランのように手元に戻る盾を相手にぶつける	剣攻撃で破壊可能
回転斧攻撃	150	コマのように回転しながら、両手の斧で斬りつける	—
盾回転攻撃	200	ふたつの盾を車輪がわりにして走り、体当たりする	—
剣突進攻撃	(※3)	回転して斬りつけたあと、突進しながらの突き攻撃	—
つかみ攻撃	20(※4)	檻の中に相手を閉じ込め、LIFEを減らす	レバガチャで脱出可能

※1……1～2発目の威力は300、3発目は400となる　※2……1～2発目の威力は300、3発目は450となる
※3……1発目の威力は350、2発目は500となる　※4……1/60秒ごとに数値分のLIFEが減っていく

盾を持つ種類を優先して倒せ

フィニス系は、剣・斧・盾のいずれかの武器を所持している。剣と斧は、攻撃前に武器を振りかぶる動作があるため、回避するのはそれほど難しくないはず。問題は盾を持った種類が行なう攻撃で、遠距離から正確にこちらを狙って盾を投げてくる。盾を持つ種類が現われたら、ほかの敵への攻撃を中断してでも、優先して倒すべき。横への回避行動で盾をかわしながら近づき、連続技でたたみかけよう。盾は剣(体術)攻撃で破壊することができるものの、タイミングが難しいのでオススメできない。また、難度がハード以上になると攻撃技の種類も増える。周囲を囲まれないよう注意。

剣や斧を大きく振り上げたら攻撃の合図だ。左右に移動して回避。

盾攻撃は敵にも命中する。同士討ちを誘ってみるのもいいだろう。

正面からは攻撃しない

フィニス系は動きが遅く、基本的に正面にしか攻撃できないため、横や背後に回り込めば接近戦でも難なく倒せる。おもしろいように連続技を決められるので、コンボの練習台やレッドオーブを稼ぐ相手として最適だ。剣(体術)攻撃からハイタイム(スカイハイ)へとつなぐ連続技やターゲットロックの切り替え、銃(ナイフ)攻撃や回避行動を利用したコンボの持続といったテクニックの数々は、MISSION1にいるこの敵で練習しておくといい。ただし、相手の数が多いときは要注意。複数の敵に一度に攻撃されないように移動しながら、1体ずつ確実に片づけていくこと。

コンボ評価を上げたあとは、銃(ナイフ)攻撃で安全に倒そう。

3種類とも炎属性が弱点。フレイムハートでダメージが増す。

Enemy Data

邪教徒として処刑された者の魂が、無念のあまり魔性になり果てた姿。空間を瞬時に移動する能力を持ち、テリトリーに“敵”が侵入すると音もなく現われ、炎、光、雷といった魔の術を用いて排除しようとする。それぞれ一種類の術しか操れず、体力に乏しいのが弱点。己の攻撃に先んじ、果敢に接近してくる者に対しては、抗う術を持たない。

[敵攻撃データ]

パイロマンサー

攻撃名	攻撃力	解説	備考
火炎放射	150	杖から炎を噴射する	ー

アウロマンサー

攻撃名	攻撃力	解説	備考
マジックミサイル	150	相手に向けて、光の玉を4発同時に放つ	ー

ブロントマンサー

攻撃名	攻撃力	解説	備考
サンダー	450	相手の頭上に雷を落とす	ー

術が発動する前に攻撃

魔術を使うマンサー系の敵は瞬間移動を繰り返し、姿を現わしたときに攻撃してくる。杖をかまえてから魔術が発動するまで時間があるので、そのあいだにターゲットをロックし、銃(ナイフ)や剣(体術)での近距離攻撃でダメージを与えよう。マンサー系は基本的にLIFEが少なく設定されているので、連続技を決めれば倒せるはず。

コンボを気にしない場合は、遠距離攻撃で倒すのが簡単。

魔術のかわしかた

パイロマンサーの火炎放射は攻撃範囲が前方だけとせまく、横か後ろに逃げれば炎は当たらない。アウロマンサーのマジックミサイルは追尾性能を持つやっかいな攻撃。弾のスピードも速いので、ぶつかる直前に回避行動。ブロントマンサーのサンダーは、雷が落ちる直前に足下が光ることを覚えておけば回避しやすい。

複数の敵に同時に攻撃されると回避するのは至難の業になる。

コンボ評価を上げるには

攻撃力の低い技で、なるべく手数を多くするのがこの敵を相手にコンボ評価を上げるコツ。LIFEの最大値が低いため、威力の大きい技を使うと、「SHOW TIME!!」になる前にLIFEがゼロになってしまうのだ。コンボを持続させるときも、遠距離攻撃しつつ接近するのではなく、回避行動で相手に近づくといい。

敵1体でどれだけスタイリッシュポイントを稼げるかが重要になる。

Goatling
ゴートリング
弱点属性●ー　LIFE●1600　ARMOR●50

Blood Goat
ブラッドゴート
弱点属性●ー　LIFE●1600　ARMOR●80

Abyss Goat
アビスゴート
弱点属性●ー　LIFE●1600　ARMOR●100

Enemy Data

欲望の解放を掲げて多くの民を堕落させてきた、「山羊の一族」と呼ばれる悪魔。人の言語を理解し、強力な魔術を操る。立派な体躯のわりに身軽で、背中の大きな翼を羽ばたかせ、空を飛ぶこともできる。結界の守護を司ることが多く、同じ仲間でも、地上で敵を迎え討つ者、空中から魔法弾を放ちつづける者の2種類いることが確認されている。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
左ストレート	550	左手で相手を殴る	—
両手引っかき	650	両手を振り下ろして相手を引っかく	—
サマーソルトキック	700	両足で相手を蹴り、そのまま後方に一回転する	—
飛びつき攻撃	(※1)	相手に飛びかかり、両手で1発ずつ殴る	—
魔法弾	300	飛行中、相手を追尾する光の玉を放つ	難度により玉の数が変化
火柱	150	地面から青い炎を吹き出す	(※2)

※1……1発目の威力は450、2発目は300となる
※2……MISSION3に登場するゴートリングのみ使用(ダンテ編・ルシア編とも)

相手の正面で戦うことは避ける

地上にいるゴート系はかなりの強敵。とくに注意すべき攻撃はサマーソルトキックで、攻撃力が高いだけでなく、食らうと大きく吹き飛ばされてしまうのだ。また、左ストレートなど腕を使った攻撃はリーチが長く、後方に回避しただけでは当たってしまうこともある。いずれも目の前にいる相手にのみ繰り出す技なので、この敵と戦う場合は絶対に正面に立たないようにすること。安全に戦うなら離れた場所から遠距離攻撃でダメージを与え、接近戦を挑むなら背後に回りつつ攻撃しよう。連続技のあとハイタイム(スカイハイ)を決めれば宙に浮かせられるので、そこからコンボをつなげるといい。

正面から攻めると、コンボをつなぐ前に攻撃を食らってしまう。

LIFEが多いため、1体だけでもコンボ評価を上げることができる。

空中にいる相手は極力無視

空を飛んだまま下に下りてこない敵は、できることなら無視して先に進みたい。魔法弾を避けながら攻撃するのは難しいうえ、連続攻撃でコンボをつなげるのも困難。また、画面の外にいて姿が見えずに攻撃されるケースも多々あるのだ。どうしても戦わなければいけない場合は、銃(ナイフ)攻撃でダメージを与え、地上に落として接近戦に持ち込むように。落下させて放っておくと、ふたたび空に舞い上がるので、すばやく接近して連続技を食らわすこと。ほかの敵を相手にコンボ評価を「SHOW TIME!!」まで上げているなら、銃(ナイフ)だけで倒しても問題ない。魔法弾を回避しつつ攻撃だ。

こちらに向かってくる4つの魔法弾すべてをかわすのは大変。

コンボ評価を上げたあとで倒せば、大量のレッドオーブを稼げる。

Savage Golem

サヴェッジゴーレム

弱点属性●ー　LIFE●2500　ARMOR●(※)

※……LIFEの残りが最大値の80、60、40、15%になると身体の一部が吹き飛ぶ

Enemy Data

さまざまな生物の肉や骨、内臓などを材料に、魔術的に合成された人造生命体。知性はまったくないが再生能力は極めて高く、身体の半分を失っても元の姿に戻ることができるほど。その見た目通りに動きは鈍重で、向きを変えることすらままならない。一方で非常に打たれ強く、攻撃されながらも反撃の機会をうかがっている。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
片手殴り	400	大きく腕を振り回し、相手を殴りつける	ー
両手はさみつけ	500	相手を抱きしめるようにはさみ込み、ダメージを与える	ー
地面突き刺し毒針	400	片手を地面に突き刺し、相手の足下から毒針を出す	毒状態になることがある
全身毒針	350	「両手はさみつけ」と同じ動作をしたあと、体中から何本もの毒針を出す	毒状態になることがある
投げ	800	相手の足をつかみ、振り回したのち放り投げる	ー

LIFEがゼロになるまで攻撃を続ける

攻撃を加えると身体が少しずつ崩れていく。しかし、崩れた身体は7秒間攻撃を受けないと再生し、LIFEも最大値まで回復ししてまう。いったん攻撃を加えたら、完全に倒すまで攻撃の手を休めないこと。相手の攻撃は手の動きに注目。技を出すしぐさを見せたあと、後ろに下がれば簡単に回避できる。

足だけになると逃げはじめる。銃(ナイフ)攻撃でとどめを刺そう。

Puia

ピュイア

弱点属性●ー　LIFE●400　ARMOR●50

Enemy Data

猛禽の攻撃性と人間の狡猾さをあわせ持つ怪鳥。普段は上空を旋回しているだけだが、獲物を見つけると一変し、急降下して襲いかかったり、羽を矢のように放ち血祭りにあげることもある。地上に下りてくることはほとんどなく、この不気味な悪魔を倒すには、遠距離用の武器で狙い撃つくらいしか手段はない。

[敵攻撃データ]

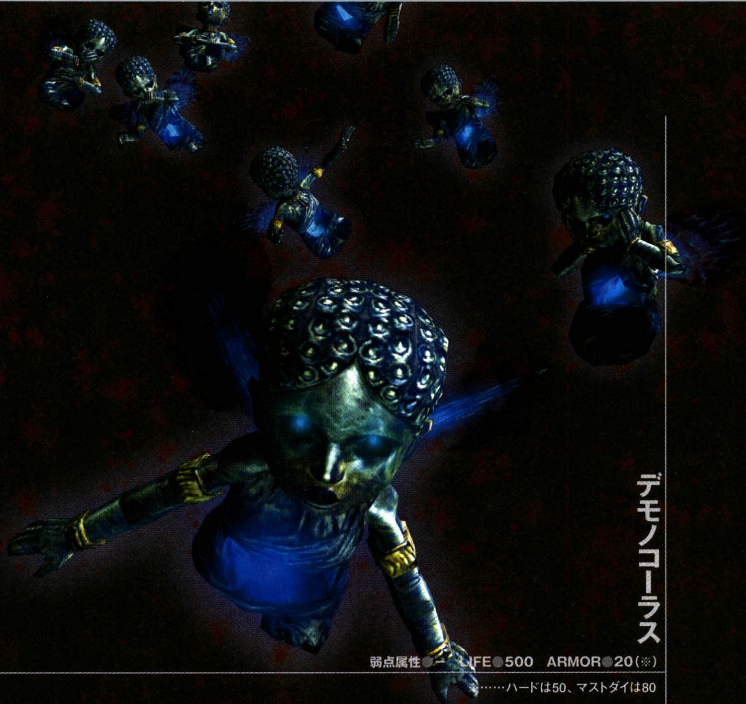
攻撃名	攻撃力	解説	備考
羽飛ばし	400	矢のように鋭く飛ぶ羽を3発放つ	ー
急降下蹴り	300	相手めがけて急降下し、蹴りつける	ー
ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー

銃やナイフで撃ち落とせ

ダンテ(ルシア)の頭上を飛び回りながら、ときおり羽を飛ばすなどして攻撃してくる。エアハイクを使っても届かない高さにいることも多いので、銃(ナイフ)攻撃でダメージを与えるのが基本になる。地上にも敵がいる場合は、まずそちらを相手にしてコンボ評価を上げ、そのあとでピュイアを攻撃するといい。

コンボをつなげにくいので、高ランクを狙うなら無視しよう。

Demonochorus



デモノコーラス

弱点属性●ー　LIFE●500　ARMOR●20(※)

※……ハードは50、マストダイは80

Enemy Data

悪霊に取り憑かれた天使像。小さな身体に強大な魔力を秘め、邪悪な呪文を詠唱する。虫の羽音のような耳障りな音が聞こえたら、近くをデモノコーラスが飛んでいるという証拠。いったん見つかるとどこまでもつきまとわれ、強力な呪文の集中砲火を浴びることになる。打撃に対しては脆いので、はやめに叩き落とすことをオススメする。

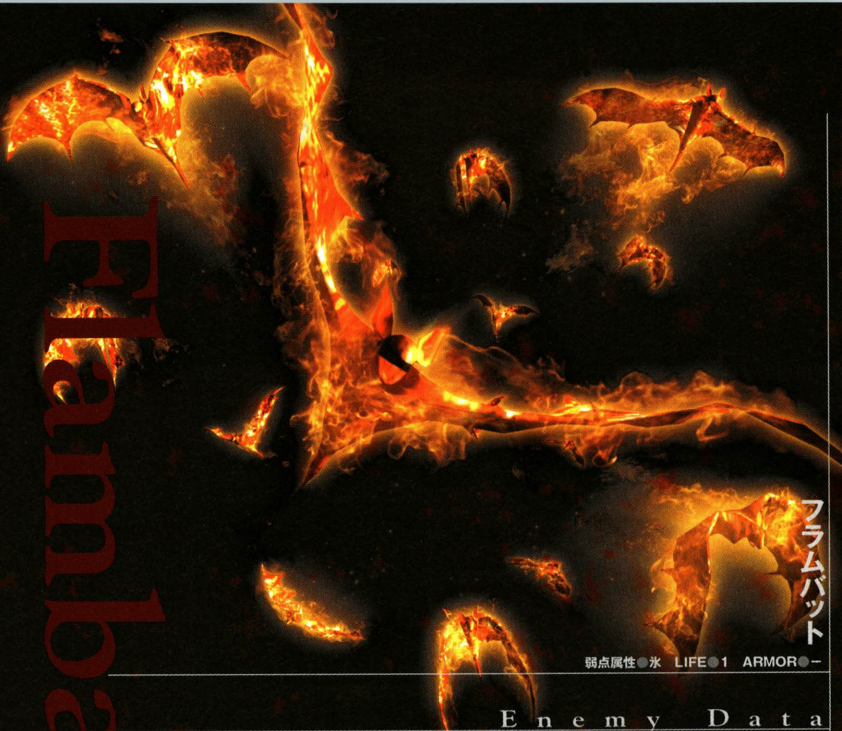
[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
収束魔法	500	魔方陣を出して相手をターゲットロックしたあと、呪文攻撃でダメージを与える	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

呪文をかわして反撃

単独で襲いかかってくることはほとんどなく、ほかの敵とともに現われて空から援護射撃を行なう。空中で静止し、黄色い魔方陣が出現したら呪文攻撃がくる合図。足下が爆発するので、すぐにその場を離れること。攻撃には銃(ナイフ)が有効。遠距離攻撃でそのまま倒すか、地面に落ちたところを連続技で叩き潰そう。

呪文攻撃は強力だが、魔方陣の外に出ればダメージを受けずに済む。



Flambat

フラムバット

弱点属性●氷　LIFE●1　ARMOR●ー

Enemy Data

コウモリの姿をした邪霊で、魂ある者の放つ精気を吸って炎に変える。自分たちを大きく見せようとするためなのか、つねに10体以上の群れをなして行動する。数多くいる悪魔の中でもっとも弱い存在であることは間違いないが、大量に集まると油断はできない。体当たりの威力はあなどれないほど高く、食らいつづければ命の保証はない。

[敵攻撃データ]

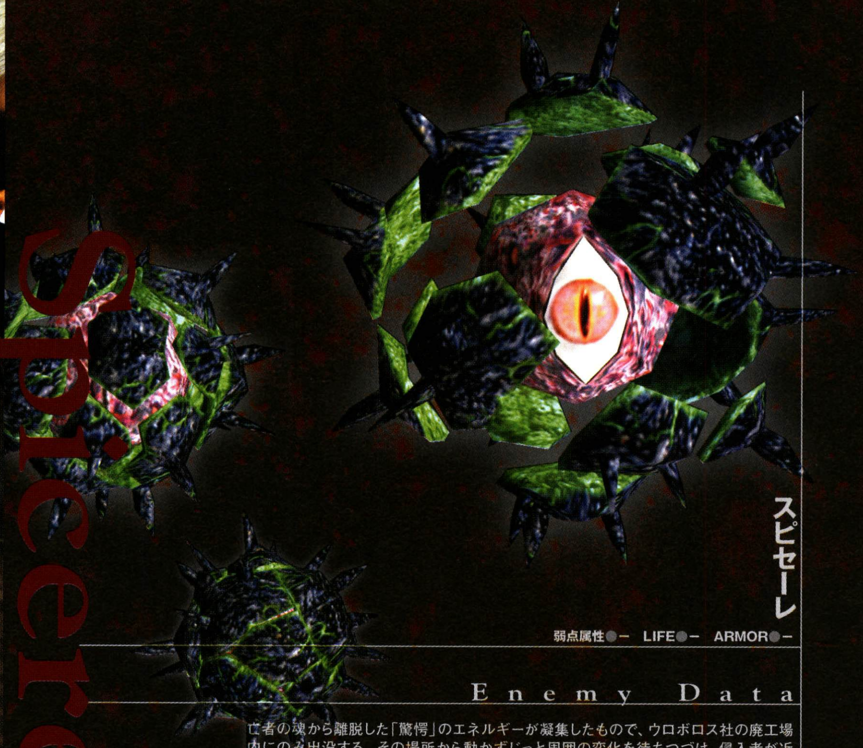
攻撃名	攻撃力	解説	備考
体当たり	350	相手に向かって急降下し、体当たりしてダメージを与える	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

回避行動でコンボ評価が上昇

フラムバットのLIFEは1。銃やナイフの連射で簡単に倒すことができるが、それではスタイリッシュアベレージが大きく落ちてしまう。この敵でコンボ評価を上げるには、ひたすら回避しつづける必要がある。敵1体をターゲットロックしたまま回避行動を繰り返し、「SHOW TIME!!」にしたあとで全滅させよう。

ダメージを受けずに回避しつづけるのは困難。無視するのも手だ。

Spicere



スピセーレ

弱点属性●－　LIFE●－　ARMOR●－

Enemy Data

亡者の魂から離脱した「驚愕」のエネルギーが凝集したもので、ウロボロス社の廃工場内にのみ出没する。その場所から動かずじっと周囲の変化を待ちつづけ、侵入者が近づくとみずから爆発し、周囲にいる者すべてを爆風に巻き込む。敵というよりはトラップに近い存在で、自爆させる以外に取り除く方法はない。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
爆発	1500	攻撃を当てるか近くに寄ると爆発し、広範囲に爆風を巻き起こす	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－

爆発前に横を駆け抜けろ

スピセーレが登場するのは、廃工場内の螺旋階段エリア（ダンテ編のMISSION7と9、ルシア編のMISSION5）。攻撃しても倒せず、自爆後にレッドオーブを落とすこともないので、無視して走り抜けるのが正解だ。同時に出現するアゴノフィニスやホムロムシラにもかまわず、爆発する前にできるだけ距離を稼いでおこう。

広範囲に広がる爆風は威力も絶大。絶対に巻き込まれないように。

Sargasso

サルガッソー

弱点属性●炎　LIFE●600　ARMOR●50

Enemy Data

現世と魔界の狭間を浮遊する下等な死霊。普段は実体を持たず、生命体が近づくと物質化して襲いかかる。移動速度は遅いが、空間を自在に動き回ることができ、まるで重力の影響を受けていないかのようにも見える。遺跡内の限られた場所にのみ出現し、仕掛けを解こうとする者を攻撃して行く手を阻む。実体がないため、射撃攻撃が効かない。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
噛みつき	800	大きなアゴで相手に噛みつき、ダメージを与える	—
冷気ブレス	450	口から煙状の白い冷気を吐き、相手にぶつける	—
電撃波	250	ダンテを電撃波のドームに閉じ込める。触れるとダメージ	MISSION12でのみ行なわれる攻撃
—	—	—	—
—	—	—	—

サルガッソーの妨害をかわせ

サルガッソーはダンテやルシアが側に寄ると実体化して動き出し、ダメージを与えられるようになる。LIFEも低く簡単に倒せるが、コンボをつなぐのが非常に難しい。そのまま倒したのではスタイリッシュアベレージを下げることになるので、Sランクを目指すなら、手を出さずに無視したほうがいいだろう。

クリアだけが目的なら、倒したほうが仕掛けを解くのは楽になる。

Erupt Gel

エラプトジェル

弱点属性●雷　LIFE●300　ARMOR●

Enemy Data

悪意の塊が物質化し、クラゲのような姿になった下等魔族。前方に光を発しながら水中を漂い続け、触れた者に傷を負わせる。みずから敵を襲うことはせず、攻撃されても無反応。ただし、致命傷を受けると身体を分裂させ、ヤリのようなその破片を相手にぶつけて反撃する。痛い目に遭いたくないなら、手を出さないほうがいい。

［ 敵攻撃データ ］

攻撃名	攻撃力	解説	備考
体当たり	400	身体に触れた相手にダメージを与える	―
破片	600	LIFEがゼロになると4つの破片に分かれ、追尾能力を持つその破片を攻撃した相手にぶつける	破片は破壊可能（※）
―	―	―	―
―	―	―	―

※……剣攻撃、遠距離攻撃のどちらでも壊せる

相手にせずに通過

ルシア編の水中遺跡に登場するエラプトジェルは、こちらから手を出さなければ無害な敵。戦わなければならない場面もないので、ぶつからないよう、避けながら水中を進んでいこう。どうしても倒したい場合は、本体を破壊したあとで、下がりながらボウガンの連射をつづければ、破片をすべて破壊できる。

水中では敵との距離感がつかみづらい。なるべく接近しないように。

Blade

ブレイド

弱点属性●ー　LIFE●800　ARMOR●50

Enemy Data

上級悪魔が現世を攻撃するために開発した、動作の俊敏な戦闘生物。遺跡内に出没するのは水棲の亜種で、水の中に潜み、近づく者を襲い鋭い爪で切り刻む。水中での動きはなめらかで、魚雷のように猛スピードで進む攻撃技は、至近距離で出されるとまずかわせない。相手のフィールドで対等に戦うためにも、アクアハートとボウガンは必須。

[敵攻撃データ]

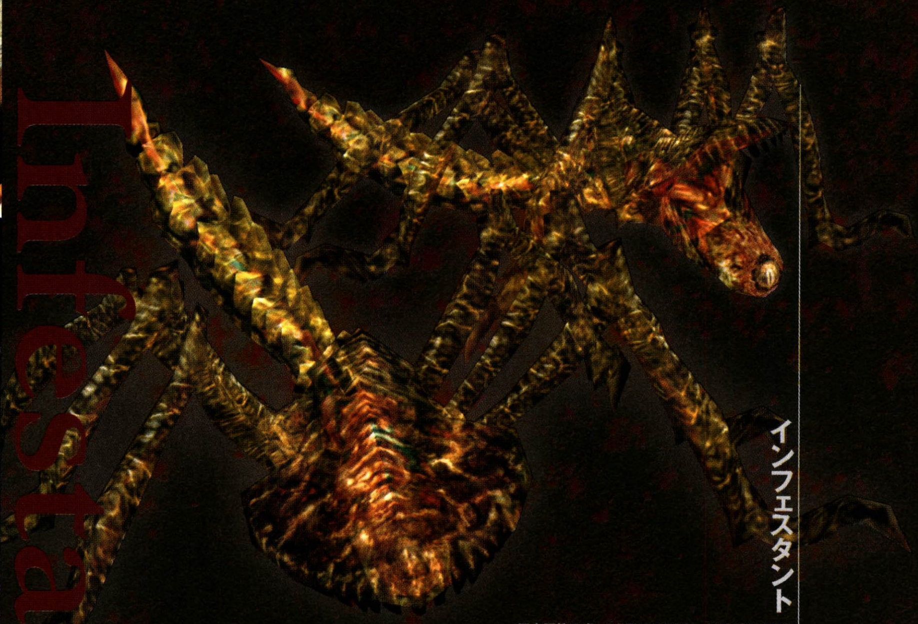
攻撃名	攻撃力	解説	備考
回転突撃	700	全身を回転させながら水中を進み、相手に体当たりする	ー
爪飛ばし	400	片手を前方に突き出し、いくつもの爪を飛ばして相手にぶつける	ー
ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー

遠距離からボウガンで攻撃

ルシア編のMISSION6以外の水中ステージに登場する。安全に倒すには、とにかく離れた場所から攻撃すること。ターゲットロックしてボウガンを撃ちつづけるだけで倒せる。相手が回転突撃や爪飛ばし攻撃を仕掛けてきたら、⊗ボタンを連打して急浮上。相手との距離が離れていれば、楽に回避できるはずだ。

敵の動きが確認できるよう、カメラアングルも考えながら戦うこと。

Infestant



インフェスタント

弱点属性●炎　LIFE●1200　ARMOR●50

Enemy Data

生物や魔族だけでなく機械などの無生物とも融合し、自在に操る能力を持った寄生生物。より強い宿り主を求め、日々殺戮を繰り返す。インフェステッドタンクやインフェステッドチョッパーは、この生物が乗り物に寄生したもの。長い尾と8本の足が特徴で、それらを用いて敵を串刺しにしたり、しがみついて体力を吸い取ったりする。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
体力吸収	300(※)	相手にしがみつき、徐々に体力を吸い取っていく	レバガチャで脱出可能
しっぽ突き刺し	600	相手に飛びかかり、長い尾を突き刺す	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

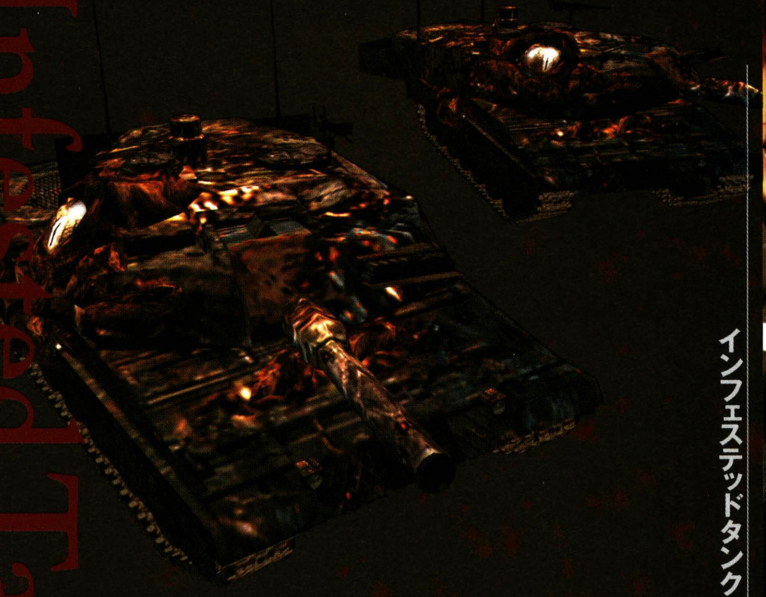
※……1/60秒ごとに50ずつLIFEが減っていく

確実にコンボをつなげていく

インフェスタントは2体同時に現われ、相手が立ち止まっていると攻撃を仕掛けてくることが多い。出現と同時に1体をターゲットロックし、連続攻撃を開始。反撃する間を与えず一気に全滅させる。ナイフ攻撃や回避でコンボをつぎの敵につなげ、「SHOW TIME!!」まで評価を上げよう。オーブ稼ぎには最適の相手。

裏返ったインフェスタントはスカイハイで浮かない特殊な敵だ。

Infested Tank



インフェステッドタンク

弱点属性●－　LIFE●（※）　ARMOR●－

※ダンテ編（MISSION5）では3600、ルシア編（MISSION4）では5000

Enemy Data

インフェスタントに寄生され、暴走をはじめた戦車。砲撃や機銃掃射、砲口からの火炎放射などで敵を寄せつけまいとする。本来なら敵のいかなる攻撃をも受けつけない頑丈な兵器であるが、装甲を覆うインフェスタント部分を攻められるとダメージを受ける。図体が大きいぶん小回りがきかないので、懐に飛び込まれると手も足も出ない。

［ 敵攻撃データ ］

攻撃名	攻撃力	解説	備考
砲撃	800	相手がいる方向に狙いをつけ、砲弾を発射する	－
機銃	80（※）	相手が車体の上に乗ると、マシンガンを掃射してダメージを与える	－
火炎放射	100	砲口から炎を吹き出しながら周囲を攻撃する	－
－	－	－	－
－	－	－	－

※……弾1発あたりのダメージ量

接近して攻撃すれば楽勝

インフェステッドタンクが現われたらすばやく近づき、砲身の下に潜り込むこと。これで砲弾を食らう心配はなくなるので、その場所で車体を攻撃しつづけ、LIFEを減らしていけばいい。3台の戦車を相手にしなければならないダンテ編では、別の戦車から放たれる砲撃に当たらないよう、場所を移動しつつ攻撃すること。

LIFEが多いため時間はかかるが、確実に無傷で倒すことができる。

Infested Chopper

インフェステッドチョッパー

弱点属性●ー　LIFE●2000（市街地）/7500（ビルの屋上戦）　ARMOR●※

※LIFEが700（マストダイは1000）減るとのりぞり状態になる

Enemy Data

軍事用ヘリコプターに寄生生物のインフェスタントが融合して誕生した、悪魔の思考を持つ究極の戦闘ウェポン。インフェスタント本体を攻撃しない限りダメージを与えられない。ダンテ編のMISSION5に合計5回にわたり出現し執拗に行く手を阻む。しかし、強制戦闘はミッションの最後に対峙する一度だけで、ほかは戦わなくても問題ない。

［ 敵攻撃データ ］

攻撃名	攻撃力	解説	備考
機銃	80	機首についているマシンガンを撃つ	―
ミサイル	500	機体の下部から前方にミサイルを発射する	―
誘導ミサイル	900	ターゲットを追いかけるミサイルを発射する	武器で破壊可能
誘導ミサイル爆風	400	誘導ミサイルが爆発したときの爆風によってダメージを受ける	―
ローター	200	ローターの部分に触れるとダメージを受ける	―

誘導ミサイルに注意しよう

機銃とミサイルは前方に立たなければ当たらない。気をつけるのは誘導ミサイルのみ。遠距離から撃ってきた場合は銃で撃ち落とし、近距離からの場合は当たる直前で回避すればいい。また、インフェステッドチョッパーが視界から消えたら、死角から攻撃されないために、銃を発射して敵の位置をつかんでおこう。

誘導ミサイルを直前で回避すれば、地面にぶつけて破壊できる。

戦わないほうが得

この敵は都合5回登場するが、1～4回目までは倒さずに進むことができる。むしろ高ランクを目指すならコンボ評価を下げないためにも相手にしないほうがいい。それでも戦いたい場合、1回目は真下、2回目はビルの足場、3、4回目は遠距離から銃で攻撃する。剣攻撃は敵が降下したときのみ、甲割りを当てることができる。

広い場所で戦う場合は、距離を取って動きながら銃を連射しよう。

最後の襲撃

5回目はせまいビルの屋上で戦うことになる。ここは逃げ場がなく戦闘は不可避だが、基本的には真下から銃攻撃を仕掛ければ簡単に倒せる。敵の位置は銃を向けた方向と地面に映った影を頼りにするといいだろう。機銃やミサイルは四方の柱を利用して防ぎ、誘導ミサイルは回避行動で避けるようにしよう。

D.T.ゲージがたまったら、魔人化して一気にLIFEを削ろう。

Orangguerra

オラングエラ

弱点属性●ー　LIFE●9000(手は各1500)　ARMOR●180

Enemy Data

巨大な体躯から如何なく発揮する怪力と想像もつかない敏捷性を持った魔獣。みずからの眷属となるムシラを従えダンテとルシアに襲いかかってくる。その剛腕から繰り出される数々の攻撃は、形あるものすべてを破壊し尽くさずにはいられない。ダンテ編ではMISSION3、5に、ルシア編ではMISSION4に出現する、序盤の強敵。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
両手つかみ	150	相手を両手でつかんで締め上げる	レバガチャで脱出可能
両手つかみ投げ出し	500	両手つかみから、つかんだ相手を地面に投げ出す	―
両手地面叩き	600	両手を上から振り下ろす	―
片手払い	500	片手を横になぎ払う	往復で2回払う場合あり
片手地面叩き	550	片手で地面を叩く	―
片手投げ	650	相手をつかんで投げ飛ばす	―
腕投げつけ	400	相手に切り取られた自分の腕を投げつける	―
飛び体当たり	600	大きく飛び上がって相手に突進する	―
衝撃波	700	口から巨大なボール状の弾を発射する	―
ガラス破片	250	天井のガラスを破壊して地面に振り落とす	―

回避で強力な攻撃をすり抜けよう

腕による攻撃は、近づかなければ問題ない。口からの衝撃波は横への回避で避けよう。ときおり天井につかまり、ガラスの破片を落とすか、飛び体当たり攻撃を仕掛けてくる。ガラスの破片は下に立たなければいいし、飛び体当りはエアハイクで回避可能だ。オラングエラを視界に収めておけば攻撃を察知しやすい。

片手払いは往復させることがある。このときは連続で回避行動だ。

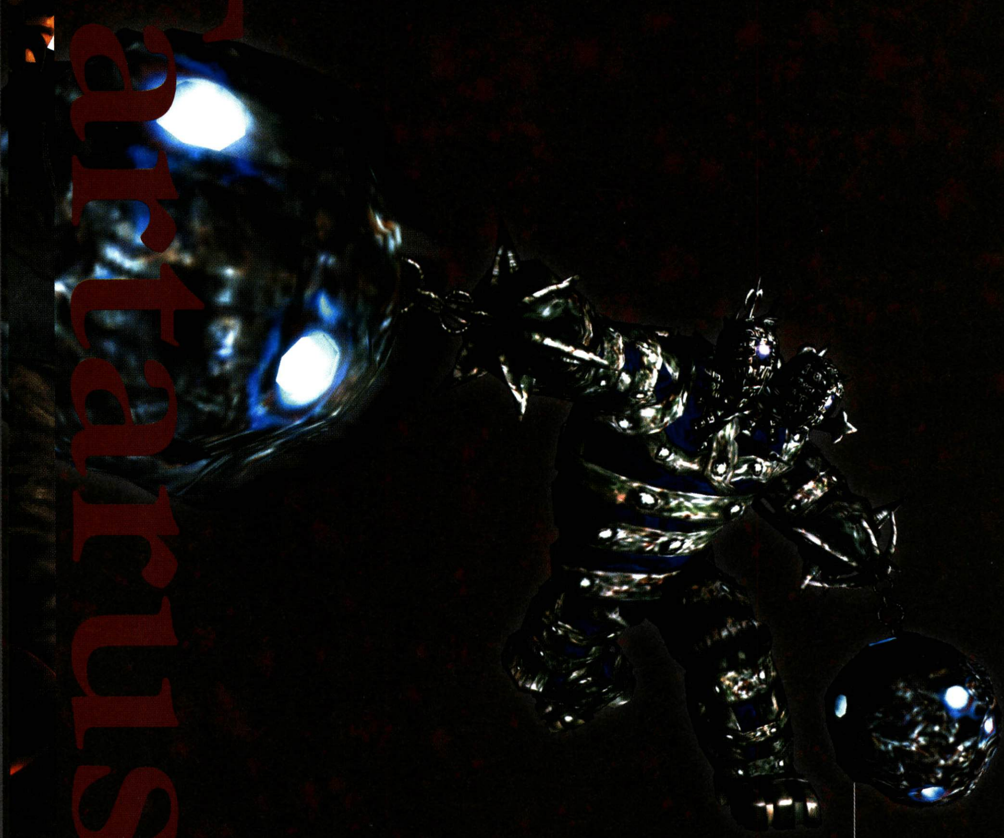
懐に入ってコンボをつなぐ

安全に倒したいなら、距離を取って遠距離武器で攻撃すればいい。高ランククリアを狙う場合は接近戦でスタイリッシュコンボを出しておく必要がある。剣（体術）でコンボを決め、オラングエラが腕を振り上げたら横に回避する。基本的に2回攻撃したらいったん離れて様子を見るといいだろう。連続技を当てた場合、4発目でオラングエラをひるませることができる。両手地面叩きを回避したあとに出すのが効果的だ。このとき邪魔になるムシラは、スティンガーなどの遠くに弾き飛ばす技で離しておくこと。オラングエラが天井につかまったら、銃（ナイフ）でコンボをつなげておくことを忘れずに。

最初は堅実にスティンガーとハイタイムなどでコンボを決めていこう。

連続技なら一気に大ダメージを与えられる。回避後すぐに出そう。

Tartarussian



タルタルシアン

弱点属性●ー　LIFE●7500　ARMOR●180

Enemy Data

魔界の法にすら背き、冥府の最下層に幽閉されていた双頭の巨人。まがまがしい拘束具に包まれたその姿は怪異の極みで、見る者すべてを畏怖させる。彼の武器は両手にぶら下がる巨大な鉄球。怪力にものをいわせて軽々と振り回し、あたりのものを粉微塵に打ち砕く。ルシア編のMISSION2に登場し、時計塔の最上階で待ち受ける。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
鉄球片手投げ	800	片手の鉄球を投げる	左右連続で投げることもあり
鉄球両手投げ	900	両手の鉄球を同時に投げる	—
鉄球振り払い	600	鉄球を外側に振り払う	—
鉄球ガード	500	鉄球を手前で回す	銃攻撃をはね返す
鉄球上空振り上げ	900	上空にいる相手めがけて鉄球を飛ばす	—

鉄球の動きを見極めよ

こちらが遠くにいるときは鉄球を投げ、接近すると真横に振り回すのが攻撃時のパターン。技を繰り出す前に鉄球を振りかぶる動作をするので、腕の動きをよく見ていれば、どんな攻撃がくるかの判断ができる。接近時は、右腕が動いたら右側へ回避というように、鉄球が飛んでくる方向に避けること。同じ方向に回避行動を取ることで、より確実に鉄球をかわせるだけでなく、敵の背面に回り込むこともできるのだ。うまく背後に回り込めたら、タルタルシアンが振り向く前に連続技を決めよう。回避行動とこの攻撃により、スタイリッシュポイントがたまり、コンボ評価が上げられるはずだ。

タルタルシアンが右の鉄球を振り上げたら、右方向へ回避する。

背後に回り込んだらすかさず攻撃開始。連続技でよろめかせよう。

技のつなげすぎに注意

上で解説しているように、横への回避→攻撃を繰り返せばコンボ評価を上げられるが、このとき欲張って連続技をつなげすぎないよう気をつけること。4連コンボ技などを入力してしまうと、回避したいのに攻撃を中断できず、鉄球の餌食になってしまうこともある。連続技は◎ボタン3回程度にとどめて相手の攻撃を待ち、つぎの回避に備えるように。コンボ評価を「SHOW TIME!!」まで上げたあとは、離れた場所からのナイフ攻撃に切り替えてもいい。時間はかかるものの、ダメージを受けず安全に戦うことができる。総合評価を上げるには時間よりもダメージを受けないようにすることが重要だ。

ローリングソバットのような動きの大きい技は使わないほうが無難。

離れて戦う場合、鉄球攻撃は真上にジャンプしてかわすといい。

Plutonian

プルートニアン

弱点属性●ー　LIFE●10000　ARMOR●240

Enemy Data

魔界の奈落に幽閉されていた双頭の巨人で、その身は強力な拘束具で覆われている。しかし、その拘束具も巨人にとってはただのアクセサリー。移動を制限するためにつけられた鉄球を、恐るべき腕力で自在に操る。その鉄球に触れたものは、木の葉のように弄ばれるだろう。出現場所はダンテのMISSION12、ルシアのMISSION8の2ヵ所だ。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
鉄球片手投げ	900	片手の鉄球を投げる	左右連続で投げることもあり
鉄球両手投げ	1000	両手の鉄球を同時に投げる	―
鉄球振り払い	700	鉄球を外側に振り払う	―
鉄球ガード	600	鉄球を手前で回す	銃攻撃をはね返す
鉄球上空振り上げ	1000	上空にいる相手めがけて鉄球を飛ばす	―

鉄球を振りかぶったら回避

振り回す鉄球は回避行動で避けることができる。プルートニアンが鉄球を振りかぶった瞬間に、横へ回避しよう。あまりはやく回避行動をはじめてしまうと、回避地点に鉄球が飛んできてしまいダメージを受けることもある。プルートニアンとの距離が開いているときは、少し移動してから回避行動を取ると避けやすいはずだ。鉄球ガードのときは距離を取って様子を見よう。壁から出るレーザー・ビームも回避が基本だ。レーザー・ビームは光ってから出るまで少し間がある。このときに回避行動で飛び越えるといい。四方からレーザー・ビームが出てきた場合は、ジャンプか連続回避で切り抜けよう。

プルートニアンが正面を向いたら、横に回避して回り込もう。

レーザー・ビームが出ているあいだは回避を繰り返すといい。

ハイタイム後のジャンプから甲割り

ダメージを受けずに倒したいなら、ダンテの場合はミサイルランチャーを、ルシアの場合はナイフをそれぞれ連射しつづければいい。スタイリッシュコンボを決めたい場合は、プルートニアンの背後から剣（体術）を当て、振り向いたら横へ回避という行動を繰り返そう。また、ダンテはハイタイムジャンプ→甲割り、ルシアはスカイハイ→アクスキックの連続技で攻めまくるのもいい。増援として現われるアゴノフィニスは、攻撃を加えてコンボ数のつなぎにし、邪魔になるものはスティンガーなどで遠ざけておく。「SHOW TIME!!」になったら、ザコに構わず、プルートニアンに攻撃を集中。

回避でプルートニアンの背後に回ったら攻撃、が基本パターン。

ハイタイム後、ジャンプ→甲割りを連発させれば速攻で倒せる。

Jokatgulm

ジョカトグゥルム

弱点属性●雷　LIFE●7500（※）　ARMOR●250

※……触手は1本につき1500

Enemy Data

水のあるところに出没する巨大な蛇型の魔物。4本の触手を器用に動かし、弱点である頭部を守りつつ、近づく敵を排除しようとする。触手はある程度のダメージを受けると消滅するが、すぐに再生する。つねに口から猛毒ガスを吐きつづけ、危険を感じると身体全体をバリアーで包む。ダンテ編のMISSION4、ルシア編のMISSION3に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
なぎ払い	500	触手を伸ばして地面につけ、広範囲をなぎ払う	ー
叩きつけ	600	輪状にした触手で近くにいる相手を殴りつける	ー
突き	500	触手を胴体に引っ込めたあと、勢いよく突き出す	ー
毒ガス吐き	400	口から前方に毒ガスを発射する	毒状態になることがある
毒ガスガード	250	頭部周辺に毒ガスの幕を張り、触れた相手にダメージを与える(※)	毒状態になることがある
バリアー	300	周囲にバリアーを張り、触れた相手を吹き飛ばす	LIFEが減ると発動させる

※……触手が4本ある状態でつねに毒ガスが放出されている

遠距離攻撃から狙い撃ち

ジョカトグゥルムの弱点はズバリ頭部。写真のように胴体にピッタリくっつくと、口からの毒ガスが当たらないうえ、触手がまったく動かなくなる。この状態でターゲットを頭部に合わせ、銃(ナイフ)攻撃を当てつづけよう。ある程度ダメージを与えるとバリアーを張るので、その前に壁ぎわまで後退しておくこと。

ターゲットを切り替えるには、R1ボタンを押しながらL3ボタン。

触手を攻撃してコンボ評価を上げる

評価を優先する場合は、接近戦を挑む。毒ガスの当たらない場所まで接近し、ターゲットを頭部に切り替えたら、R1ボタンを押しながら左右に移動して触手を攻撃。連続技を決めれば、コンボ評価は上がっていく。銃(ナイフ)で頭部を攻撃してコンボをつなぎ、触手が再生するのを待って、再度攻撃していこう。

ターゲットを変えずに触手を攻撃。突きは横回避でかわすこと。

魔人化して一気にLIFEを減らす

Sランクを目指すなら、クリアタイムを縮めることも重要。上の方法でコンボ評価を上げたら、魔人化して頭部に連続技を決めよう。バリアーを張られることもあるが、これは予測不能。回避できなくても多少のダメージなら、ほかの4項目でカバーすることができるので、気にせず触手でコンボをつなぎ直すように。

触手が消えた場所から胴体の上に乗り、頭部を攻撃しよう。

Furiataurus

フュリアタウルス

弱点属性●氷　LIFE●15000　ARMOR●400（ハード＆マストダイ時は－）

Enemy Data

罪人を焼き殺すために作られた炉が具現化した魔物。天を衝くほどの巨大なハンマーと、すべてを焦がす地獄の業火が、ヘリポートという逃げ場のないエリアでダンテに迫る。また、巨体から繰り出される突進は何人たりとも止めることはできないだろう。この突進とハンマーをかいくぐれるかが勝敗の分かれ目だ。ダンテ編のMISSION8に出現する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
突進体当たり	1300	相手に向かって一直線に突進する	―
振り回し	800	ハンマーを頭上で振り回す	―
縦振り下ろし	1000	ハンマーを上段から振り下ろす	―
衝撃震	200	ジャンプして着地したときに周囲に炎を発生させる	本体の攻撃力は400
炎壁・武器立て	600	ハンマーを地面に突き立て炎を出す	―
炎壁・右手振り	500	ハンマーを振り回し、風を起こして引き寄せる	―
炎壁・火柱	400	周囲に火柱を発生させる	―
火炎放射	500	口から火を撒き散らす	―

突進と炎による攻撃

突進体当たりは、右側だとハンマーに当たる場合があるため、ハンマーのない左側へ回避すること。ハンマーや炎による攻撃は連続回避で遠ざかり、衝撃震は距離を取るかジャンプでかわそう。ハンマーの振り回しによる吸い寄せは、左スティックをフュリアタウルスと逆方向に倒しておけば踏ん張ることができる。

突進は横に回避行動すればいい。その直後は反撃のチャンス。

突進体当たりのあとにスティンガー

安全に倒すなら距離を取って銃を連射。スタイリッシュコンボを決める場合はフュリアタウルスの突進をかわしたあと、すぐにスティンガーで斬り込んでいく。突進を誘うには、少し距離を開けて敵の正面に立つといい。火柱を出したときも攻撃チャンス。火柱が消えた瞬間に前転で接近し、スティンガーを当てていこう。このときハンマーのない左手から懐に飛び込んでいけば反撃を受けにくい。どちらの場合も、2回攻撃したらすぐ回避行動を取り遠くから様子を見ること。「SHOW TIME!!」になったら遠くから銃で攻撃し、フィニッシュはオーブ入手のためにスティンガーの一撃で決着を。

火柱の縁ギリギリで待機。火柱が消えたら近寄ってスティンガー。

とどめは剣で決める。近くにいないとレッドオーブが回収できない。

Noctpteran

ノクトプテラン

弱点属性●炎　LIFE●5000　ARMOR●500

Larva

ラーヴァ

弱点属性●炎　LIFE●1500(※)　ARMOR●150

※卵のときは10。ただし、地面に着地後、一定時間で無敵状態になる

Enemy Data

魔界に棲息する巨大な妖蛾とその幼虫。ノクトプテランはキラキラと輝く鱗粉を散らせながら空を飛び、つぎつぎと卵を産み落とすが力自体はない。気性が荒いのは幼虫・ラーヴァのほうで、おもに地中を移動し、獲物の前に突如姿を現わしては、その大きな口で丸飲みにして噛み砕く。ダンテ編のMISSION10、ルシア編のMISSION6にセットで登場。

[敵攻撃データ]

ラーヴァ(成虫)

攻撃名	攻撃力	解説	備考
突進食い	400	猛スピードで相手に向かって突進し、捕らえて丸飲みにする	—
不意打ち食い	400	地中から顔を出し、近くにいる相手を飲み込む	—
食い中	7(※)	「突進食い」や「不意打ち食い」で飲みこんだ相手を体内で消化する	レバガチャで脱出可能
真下噛みつき	500	相手の足下から現われ、大きな口で噛みつく	—
噛み砕き中	100	「真下噛みつき」で捕らえた相手を何度も噛む	レバガチャで脱出可能
真下噛みつき放し	200	「真下噛みつき」で捕らえた相手を吐き捨てる	—

※……1/60秒ごとに数値分のLIFEが減っていく

まずはノクトプテランを倒す

開始とともに上空のノクトプテランにターゲットロックし、銃(ナイフ)攻撃。放っておくと何匹でもラーヴァを産み落とすため、先に倒しておくことで、あとの戦闘が楽になる。その際、フレイムハートを装備し、魔人化して攻撃すれば、より効率よくLIFEを減らせる。攻撃を妨げるラーヴァの突進はエアハイクでかわそう。

エアハイク→銃(ナイフ)攻撃を繰り返してダメージを与えていこう。

ダンテ編なら甲割りが有効

ダンテの場合、ノクトプテランを銃で撃ちながら、突進してくるラーヴァに甲割りでダメージを与えるか、回避行動で突進をかわしつづけることで簡単にコンボ評価を上げることができる。ノクトプテランを倒したあとは、回避行動でコンボを持続させつつ、甲割りを繰り返してラーヴァを全滅させよう。

ラーヴァに甲割りを命中させると、コンボ評価が一気に跳ね上がる。

ルシア編ではコンボ評価を無視

ルシアの回避ではラーヴァの突進攻撃をかわしきれないため、この戦いでコンボを持続させるのは至難の業。事前のサヴェッジゴーレム戦でスタイリッシュポイントを稼げていれば問題ないので、最初からコンボ評価のことは考えず、ノーダメージでなるべくはやく敵を全滅させるよう意識して戦うこと。

D.T.ゲージをためてのデビルトリガー発動で、クリアタイムを短縮。

Bolverk

ボルヴェルク

弱点属性●ー　LIFE●10000(1回目)/15000(2回目)　ARMOR●100(槍を使った突進時は50)

Enemy Data

かつてダンテの父である、魔剣士・スパーダと戦って敗れた魔界の戦士。フレキとゲリを従え、意趣返しとして息子のダンテに襲いかかる。外見はフィニス系と同じく骨だけの姿だが、実力はまったくの別物。その剣さばきは目にも止まらぬほどの鋭さを持つ。出現するのはダンテ編のみで、MISSIONの11と16に現われる。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
縦斬り	350	剣を縦に振り下ろす	—
横斬り	300	剣を横になぎ払う	—
斬り上げ	700	剣を突き出して上に振り上げる	—
振り上げ	500	下から剣を振り上げる	—
袈裟斬り	300	剣を右から左に振り下ろす	—
斜め斬り上げ	400	剣を下から斜めに斬り上げる	—
斜め振り下ろし	300	剣を左から右に振り下ろす	—
昇り斬り上げ	900	下段から剣を振りつつ跳ねる	—
前突き	500	前方に踏み込んで剣を突き出す	—
突き	400(※1)	剣を前方に突き出す	—
連続突き	300(※2)	連続で剣を突き出す	—
突進突き	700	突進しながら剣を突き出す	—
近距離縦斬り	450(※3)	接近した状態で剣を縦に振る	—
近距離突き	450(※4)	接近した状態で剣を突き出す	—
当て身甲割り	1000	空中から剣を振りつつ降下する	—
槍伸ばし横斬り	700(※5)	剣を槍のように伸ばして横に振り回す	斬りかたで威力が変化
黒炎波	600	地面を走る黒い炎を投げる	—
黒炎放出	1100	全身から黒い炎を放出する	—

※1……最高3回連続で突く。3発目の攻撃力は450になる　※2……2発目以降は1発60、止めは400になる
※3……2回連続で斬る。2回目は500になる　※4……3回連続で突く。2回目は450、3回目は650になる
※5……突きは＋50、縦斬りは＋100となる

剣をかいくぐり一撃を加えよう

ボルヴェルクは連続技を多用する。うかつに近づくと大ダメージは確実だ。安全に倒すなら、距離を取ってのミサイルランチャー攻撃。スタイリッシュコンボを決める場合は、突進突きか連続攻撃を避けたあとが攻撃チャンスだ。突進突きは踏み込んできたところを回避し、連続攻撃は剣を振りかぶったとき、遠ざかるように3回連続で回避を行なおう。回避後はすかさず、スティンガーで突っ込むこと。一撃を加えたら、ふたたび回避行動だ。このとき必ずボルヴェルクが見える位置に移動して、つぎの攻撃が確認できるようにしておこう。離れているあいだも遠距離攻撃でコンボをつないでおきたい。

突進突きを避けるタイミングは、剣を構え踏み込んできたとき。

敵の連続攻撃は最大3回。それに合わせて回避も3回というわけ。

Freki & Geri

フレキ&ゲリ

弱点属性●ー　LIFE●3200×2　ARMOR●100

Enemy Data

ボルヴェルクの操る狼型の使い魔。つねに2体1組で行動し、コンビネーションのよさは折り紙付き。敏捷な身のこなしで翻弄し、スキあらば鋭い牙で襲いかかる。その動きは予測がつかない。2体同時に倒そうとせず、1体ずつ確実に倒していくといいだろう。ダンテのMISSIONの5、11、16に出現する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
突進噛みつき	250	突進して噛みつく	—
壁反転体当たり	300	壁を蹴って反転してから突進する	—
回転体当たり	400	体を回転させて突進する	—

真正面には立たない

フレキとゲリの攻撃は、直線的に突進してくるものだけ。基本的に真正面に立たなければ攻撃は当たらない。フレキとゲリの向いている方向を確かめ、真正面にいたら横に移動するか、エアハイクで上空に逃げよう。このとき壁反転体当たりによるダメージを防ぐために、壁ぎわからはできるだけ離れること。

エリアの中央付近で戦うと、敵の姿がよく見え攻撃が避けやすい。

単独での戦い

フレキとゲリだけの場合は、ジャンプ連射が有効だ。スタイリッシュコンボを決める場合は、通路の中央で左右に回避行動しつづければ、コンボのランクが上がっていく。また、フレキとゲリが立ち止まったときは、コマンド技でコンボを稼ぐといい。「SHOW TIME!!」になったら、ジャンプしながら遠距離武器を連射しよう。

回避しているだけでスタイリッシュコンボが上がっていく。

ボルヴェルクと同時の場合

ボルヴェルクと同時に出現する場合は、速攻で倒すのがポイント。フレキかゲリをロックオンしたら、エリアルハートで魔人化して、上空から攻撃しよう。D.T.ゲージがなくなったら、ジャンプして銃の連射だ。このときボルヴェルクからできるだけ遠ざかり、横から不要な攻撃を受けないようにしておくこと。

魔人化で一気にLIFEを減らそう。ここは倒すスピードが重要。

Phantom

ファントム

弱点属性●氷　LIFE●12500　ARMOR●200

Enemy Data

クモあるいはサソリのような姿をした上級の悪魔で、岩より硬い外殻の下には溶岩の体液が流れている。その熱たるや凄まじく、足跡や吐息が発火するほどだ。長い尻尾を器用に操って周囲をなぎ払い、獲物を串刺しにする。ダンテ編のMISSION14、ルシア編のMISSION10に登場。魔界の門番としてふたりの前に立ちはだかる。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
ツメ攻撃	(※1)	右のツメ、左のツメと連続で振り下ろす	—
ツメ払い	600	片方のツメを外側へ払うように振るう	—
尻尾なぎ払い	800(※2)	背中に巻きつけていた尻尾を伸ばし、大きく横に振り回す	—
尻尾連突き	550(※3)	相手を狙って尻尾を何度も地面に突き刺す	—
つかみ	700(※4)	相手の身体にツメを突き刺して抱え上げ、何度も地面に叩きつける	レバガチャで脱出可能
尻尾投げ	(※5)	相手の身体に尻尾を突き刺し、大きく振り回したのち地面に叩きつける	—
火柱	500	尻を上げて地面に顔をうずめ、相手の足下から数本の火柱を続けざまに吹き出させる	—
火炎弾	800	前方に向けて口から火球を1発放つ	—
火炎弾爆撃	700	火炎弾の火球が上空で複数に分裂し、相手めがけて降りそそぐ	—
踏みつぶし	1150	相手めがけて飛び跳ね、全体重をかけてのしかかる	—

※1……1発目が400、2発目が450となる　※2……伸ばす途中の尻尾に触れると750となる
※3……1ヒットあたりの数値。最後の一撃(4発目)のみ650となる　※4……突き刺し時、叩きつけ時(1回あたり)の数値
※5……突き刺し時が300、叩きつけ時が600となる

回避で移動しながら攻撃

接近戦を挑む場合は、ターゲットをロックしたまま回避行動で左右に移動し、相手の横側に回り込みながら攻撃しよう。連続技を長くつづけるとツメ攻撃を食らってしまうので注意。ファントムが火柱攻撃をはじめる動作を見せたら、すばやく離れて連続回避。火柱をかわし終えたら接近し、攻撃を再開するのだ。

3～4発攻撃を当てて回避の繰り返しでコンボ評価も上がる。

上空から攻撃すれば安全

エアハイクでファントムの頭上に飛び、背中をねらって銃(ナイフ)攻撃をするのも有効な戦術。時間はかかるが確実にLIFEを減らしていくことができる。ただし、火柱と火炎弾爆撃は上空にいてもヒットする場合がある。エリアルハートを装備し、ジャンプ中にデビルトリガーを発動させ、エアレイドで回避しよう。

フロストハート装備で、飛行したまま攻撃すればよりはやく倒せる。

Trismagia

トリスマギア

弱点属性●(※)　LIFE●10000　ARMOR●120

※赤い顔が氷、白い顔が炎、黒い顔はなし

Enemy Data

暗黒の知識を信奉する闇の賢者たち。巨大な顔だけの姿で現われ、魔界へ迷い込んだ者に裁きの鉄槌を下す。3つの顔がそれぞれ炎(赤い顔)、氷(白い顔)、雷(黒い顔)の魔術を持ち、合体することでそれら三属性を融合させた、より強力な魔術を使えるようになる。ダンテ編のMISSION16、ルシア編のMISSION12に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
火炎弾	250	赤い顔が使用。口から炎の球を3つ飛ばし、誘導させて相手にぶつける	―
ファイアーブレス	150	赤い顔が使用。相手に近づき、口から炎を吐く	―
氷弾	700	白い顔が使用。氷の球を3つ出現させ、前方に飛ばす	―
つらら	1000	白い顔が使用。口から巨大なつららを5つ出し、地面に突き刺す	―
吐息	200	白い顔が使用。相手に近づき、氷まじりの冷たい息を吹きつける	―
雷弾	500(※)	黒い顔が使用。青く光る球を相手の頭上に飛ばし、そこから雷を落とす	―
サンダーリング	900	黒い顔が使用。相手に近づき、輪状の雷を飛ばす	―
合体光弾	2500	3つの顔が合体し、相手めがけて光の輪を飛ばす	―

※……雷弾に触れた場合は150ダメージ

トリスマギアの"急所"を見つけろ

3つの顔のうち、ダメージを与えることができるものはひとつだけ。毎戦闘ごとに異なるうえ、1回の戦闘中でも3つの顔が合体するたびに変化する。攻撃を当ててみないと分からないので、銃(ナイフ)攻撃を行ないながら[L3]ボタンでターゲットを切り替え、LIFEが減る顔を探しだそう。あとはそのまま銃(ナイフ)攻撃をつづければいい。戦闘中、3つの顔が頭上を回転しながら、さまざまな攻撃を繰り出してくるが、どの攻撃も左右への回避行動でかわせる。なお、トリスマギアとの戦いでは、攻撃を回避することでしかスタイリッシュポイントを稼げないことを覚えておこう。

攻撃を当てるとLIFEが減るものがひとつある。その顔が急所だ。

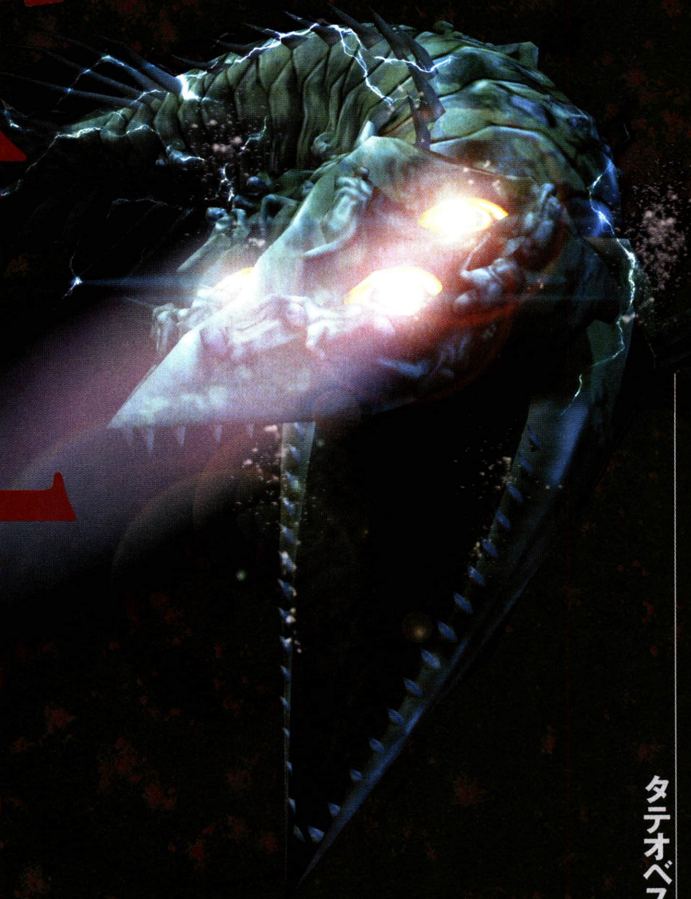
地面に刺さったつららを攻撃することでもコンボを持続させられる。

合体したら大ダメージを与えるチャンス

トリスマギアは一定間隔で3つの顔を合体させ、強力な技を放ってくる。合体中はターゲットロックが消えるため、連続回避でコンボを持続させながら、合体が終了するのを待とう。ロックが戻ったら魔人化して攻撃再開。敵の合体は合体攻撃が終わると解けるので、それまで休まずダメージを与えつづけるように。

合体光弾は、ぶつかる寸前に左右へ回避すれば十分かわせる。

Tateobesu



タテオベス

弱点属性●雷　LIFE●7500　ARMOR●ー

Enemy Data

湖底に没した神殿の奥深くに潜む魔魚。4つの目から発する強烈な光で闇を切り裂いて獲物を照らし、飛ぶ矢のごとく一直線に水中を進む。身体を水に同化させる能力を持ち、完全に姿を消すことができるが、その巨体から発散される悪意までは隠しきれないようだ。ルシア編のMISSION7に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
体当たり	900	身体の表面に発生させた電気で、触れた相手にダメージを与える	—
尻尾攻撃	600	尻尾を大きく横に振り、後方にいる相手をはじき飛ばす	—
噛みつき	800	姿を現わした直後に使用。相手に向かって突進し、大きな口で噛みつく	—

タテオベスの位置を把握すること

タテオベスに有効な武器はボウガン。姿を消しているあいだはターゲットロックできないので、左スティックでルシアの向きを変え、透明化している相手に狙いをつけて攻撃しなければならない。このとき、タテオベスに接近しすぎると、接触したり尻尾で叩かれる恐れがあるので、できるだけ離れた場所からボウガンを撃ちつづけること。相手との距離があれば、姿を現わした直後にくる噛みつき攻撃も急浮上してかわすことができる。ただし、タテオベスのいる位置を把握できていないと、攻撃も回避もままならない。つねに相手が画面内に収まるよう、移動しながら戦うこと。

たしかに透明になっているが、よく見れば輪郭は確認できる。

姿を現わすとターゲットロックできるため、確実に攻撃が命中する。

タテオベスを無傷で倒す方法

戦闘がはじまったら、エリア端にある柱の外側まで移動しよう。そこで待っていればタテオベスがやってきて、柱のあいだに頭をつっ込んだまま動かなくなることがある。あとは相手に狙いをつけ、ボウガンを連射すれば撃破可能だ。また、部屋の天井まで浮上してクランキーボムを落とし、向かってくるタテオベスにぶつける方法も有効。ボムが相手の顔に当たって爆発すれば成功で、そのままクランキーボムを落としつづければ、つぎつぎと命中する。タテオベス戦ではスタイリッシュポイントが稼げないので、この方法を使い、ダメージとクリアタイムの評価を上げるといい。

透明状態のまま動かなくなったタテオベスにボウガンを連射。

タテオベスの口にクランキーボムを放り投げるような格好だ。

Nefasturris

ネファステュリス

弱点属性●－　LIFE●10000（手は各1500）　ARMOR●200

Nefascapitis

ネファスカピティス

弱点属性●－　LIFE●7500　ARMOR●200

Nefasvermis

ネファスベルミス

弱点属性●－　LIFE●1　ARMOR●－

Enemy Data

強大な悪魔の思念によって高層ビルから這い出てきた、「災いの塔」を意味する怪魔。体内には「災いの蟲」ネファスベルミスが巣食い、体を失ってなお頭部のみのネファスカピティスとして行動可能な強敵だ。無数に出現するネファスベルミスと、絶え間なく放たれるレーザー攻撃の対処法がカギ。ダンテ編のMISSION6に出現する。

[敵攻撃データ]

ネファステュリス

攻撃名	攻撃力	解説	備考
火柱	400	周囲に火柱を発生させる	―
巨大レーザー	1500	前方をなぎ払うように口からレーザーを発射する	―
拡散ビーム	500	広範囲に広がるビームを口から発射する	―
押しつぶし	2000	手を上から振り下ろす	―

ネファスカピティス

攻撃名	攻撃力	解説	備考
拡散ビーム	500	広範囲に広がるビームを口から発射する	―
雷球	700	口から球状の弾を発射する	―
電撃波	600	縦横、または左右に伸びる電撃の帯を発射する	―
発射時の口元	800	ビームや雷球の発射時に口に触れるとダメージを受ける	―

ネファスベルミス

攻撃名	攻撃力	解説	備考
体当たり	10	集団で体当たりをする	―

ショットガンで一気に攻める

戦闘開始とともに前転でネファステュリスに接近し、足元からショットガンを連射。炎が出たらハンドガンに切り替えてネファスベルミスを撃ち落とそう。その合間にネファステュリスにスティンガーなどを当てて「SHOW TIME!!」にするといい。あとは距離を取って遠距離攻撃。魔人化するのも手だ。

レーザーを飛び越えるような感じで真横に回避行動を取ること。

敵の真横が攻撃ポイント

ネファスカピティスに変化後は、拡散ビームに注意。ビームが放たれたら、回避行動を取り顔の真横に移動しよう。そこから連続攻撃を加え、スタイリッシュコンボを稼ぐ。敵が動き出したら攻撃を銃に切り替え、雷球と縦の電撃波は横への回避行動でかわす。横の電撃波はジャンプで飛び越えれば回避可能だ。

ジャンプ中にコンボをつなげる場合は、着地のときに銃を撃とう。

Secretary

セクレタリー

弱点属性●ー　LIFE●5000×2　ARMOR●100

Enemy Data

アリウスが魔術と科学によって作り出した人造生命。主人の命令を完璧に遂行するために、高い知能と超人的な身体能力を与えられ、任務に必要のない感情は排除された。出現するのはダンテ編のMISSION17で、アリウス護衛の任を受け、2体が登場する。ルシア同様、一対の曲刀を用い、よく似た攻撃方法で攻め立てる。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
スライサー	240	右手の剣を内側に振る	—
スラッシュアップ	240	右手の剣を振り上げる	—
ローリングスラッシュ	240	右手の剣を大きく水平に剣を振る	—
クロスカッター	360	小さく跳ねながら左手の剣を振り上げ、その直後に右手の剣を大きく水平に剣を振る	—

剣の間合いに入るな

セクレタリーは単発では技を出さない。最低でもスライサー→スラッシュアップを出し、最高で上記の攻撃データにある4つの技を連続で繰り出す。つまり、いったん攻撃を受けると、高い確率で連続して斬られてしまうというわけだ。これを防ぐには、とにかくセクレタリーとの距離を開けること。回避行動で一定の距離を保ち、相手がダッシュやジャンプで接近してきたら連続回避で遠ざかる。回避行動は、セクレタリーが技を出すときに発する声にタイミングを合わせて行なうのがポイント。これなら、画面の位置によって敵が見えない場合もすばやく回避できるはずだ。

セクレタリーとの間合いが重要。一定の距離をつねに保つこと。

セクレタリーがジャンプで近づいたら、回避行動で遠くへ逃げる。

正面からミサイルランチャー

セクレタリーが連続技を仕掛けてきたら、R1ボタンでターゲットロックしてミサイルランチャーを撃とう。確実に当てるには、連続技が終了するのと同時に撃ち込めばいい。また、爆風でのダメージも期待できるので、周囲に敵が集まっていたり、壁が近くにあるときも積極的に攻撃するように。ミサイルランチャーは発射動作が遅いため、敵との距離を十分に取ってから撃つこと。スタイリッシュコンボを上げる場合は、コンボのつなぎ役として最適なハンドガンに装備を変更し、回避行動でコンボを稼ぐといい。「SHOW TIME!!」になったら魔人化して一気に倒してしまおう。

壁ぎわに誘い込めば、爆風を利用してダメージを与えられる。

ハンドガンなら、コンボをつなぎつつダウンさせることが可能。

Arius

アリウス

弱点属性●ー　LIFE●7500(ダンテ編1回目、ルシア編)10000(ダンテ編2回目)　ARMOR●150

Enemy Data

国際企業ウロボロス社を経営する現代の大魔道師。デュマーリ島に封印された魔界の覇王を利用するため、島の開発に偽装して魔界への門を開こうとする。武器は愛用のリボルバーを使用するが、魔道師だけあって魔物の召喚や魔術的な技を多用して攻撃してくる。ダンテ編のMISSION13、17とルシア編のMISSION9に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
暗黒針召喚	600	地面から鋭い針を発生させる	―
暗黒吸引	1300	地面にブラックホールを発生させて相手を吸い込みダメージを与える	―
暗黒バリアからの跳ね返し	500	相手が放った弾(ナイフ)をバリアーで吸収し投げ返す	―
リボルバー	300	リボルバーで撃つ	連続で4発発射する

アリウスとの最初の戦い

安全に倒すなら、アリウスの暗黒針が届かない範囲からミサイルランチャー(ナイフ)で攻撃だ。リボルバーを構えたときは、攻撃を中止して回避行動に移ること。部屋の机に腰掛けたときが攻撃のチャンス。背後から連続技を出していこう。スタイリッシュコンボを出す場合は、アリウスが召喚するジョモツムシラを利用して決めるといい。ただし連続技は控え、スティンガーやホイールキックを使い、回避行動がすぐに行なえるようにすること。コンボ評価だけでなく、レッドオーブも大量に獲得できる。「SHOW TIME!!」になったらアリウスを集中攻撃して倒そう。

ミサイルランチャーならジョモツムシラを一度に吹き飛ばせる。

「SHOW TIME!!」のときにザコ敵を倒してオーブを稼いでおこう。

アリウスとの2回目の戦い

基本的な戦いかたは1回目と同じ。R1ボタンでロックオンしてミサイルランチャーだ。アリウスがワープで移動しても、追いかけて横から攻撃を加える。Sランクを出す場合は、アリウスの攻撃はもちろん、同時に登場するセクレタリーとジョモツムシラの攻撃をいかにかいくぐるかがポイント。攻撃中でもつねに動き回り、死角からの攻撃もかわしていかなければならない。また、剣攻撃だけでスタイリッシュコンボを稼ぐのではなく、回避行動を多用して「SHOW TIME!!」まで持っていくことも重要だ。あとはアリウスに接近して魔人化で一気にLIFEを削っていこう。

無理に攻撃せず、回避行動を利用して「SHOW TIME!!」に上げよう。

アリウスの座り状態でのリボルバー攻撃は横にいれば当たらない。

Possessed Arius

ポゼストアリウス

弱点属性●ー　LIFE●15000　ARMOR●300

Enemy Data

不完全な儀式のため、体内に蓄積されていた膨大な魔力が暴走し、外見も行動も魔物になり果てたアリウス。胸にはキバの生えた大きな口が開けられ、両肩からは奇妙な触手が伸びている。人間性は完全に失われ、窺えるのは目の前にいる敵を血祭りに上げんとする暗い意思のみ。ルシア編のMISSION13に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
なぎ払い	(※1)	両腕を外側に払うように振り、目の前にいる相手を吹き飛ばす	—
振り向き攻撃	900	背後にいる相手を振り向きざまに殴りつける	—
ジャブ	400	片手を軽く前に突き出し、相手を殴る	—
暗黒弾	300	触手から青く光る球を2つ出す。球は時間経過で消滅するまで相手を追いつづける	攻撃で破壊可能
突進噛み	10(※2)	胸にあいた口を光らせたあと、相手に向かってダッシュし、胸の口で噛みついて体力を奪う	レバガチャで脱出可能
レーザー	500	宙に浮かび上がり、胸から前方にレーザーを放つ	—
飛びボディプレス	1200	ジャンプして相手に飛びかかり、腹から体当たりする	—
突進ラリアット	1100	ダッシュで相手に近づき、腕一本で勢いよく殴り倒す	—
突進ボディプレス	1000	ダッシュで相手に近づき、ジャンプして腹から体当たりする	—
触手攻撃	550	2本の触手を地面に突き刺し、相手の足下から突き出して殴る	—
拡散ビーム	700	宙に浮かび上がり、腹部から前方に何本ものレーザーを拡散させる	
ダッシュ突き	900	ダッシュで相手に近づき、勢いよく殴りつける	—
瓦礫投げ	1000(※3)	片手を足下に突き刺して地面の塊を持ち上げ、相手めがけて投げつける	—

※1……1発目の威力は500、2発目は600となる　※2……1/60秒ごとに数値分のLIFEが減っていく
※3……塊が割れた破片にぶつかると500ダメージ

突進をかわして反撃せよ

離れた場所からナイフ攻撃でダメージを与えるのが基本戦術。相手がこちらに向かって突進してきたら、横への回避でかわす。するとポゼストアリウスは動きを止めているか、地面に倒れているはずなので、近づいて連続技を叩き込もう。相手が動き出したら攻撃を中止し、後方に回避しながらふたたび相手から離れ、ナイフ攻撃へと切り替える。この繰り返しでコンボ評価を上げながら、比較的楽に倒すことができる。やっかいなレーザーや触手攻撃は、左右どちらかに回避しつづければかわせる。また、追尾してくる暗黒弾はナイフを当てることで破壊可能だ。

回避行動がはやすぎると避けきれないことも。ギリギリでかわせ。

クリアタイムを縮めるなら、接近攻撃時にデビルトリガー発動だ。

Arius-Argosax

アリウス＝アルゴサクス

弱点属性●炎　LIFE●15000　ARMOR●400（※）

※……頭部に当てた場合のみ有効

Enemy Data

魔界の覇王アルゴサクスの強靭な意志とケタ外れの魔力が、アリウスの肉体を完全に奪い取った。その異様な姿は魔界の混沌を反映し、悪意の深さは冥府の闇にも等しい。みずからが刻み込んだ地面の裂け目に入り、おもに長い尾を用いて眼下のルシアを攻撃する。ルシア編のMISSION13で、ボゼストアリウス撃破後に登場する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
噛みつき刺し	1000	キバを伸ばして相手に噛みつき、口の中に放り込む	—
消化	12(※1)	「噛みつき刺し」で相手を口の中に放り込んだあと、消化してLIFEを徐々に減らす	レバガチャで脱出可能
尻尾攻撃	900(※2)	尻尾を振り回し、身体の下や背中側にいる相手をはじき飛ばす	—
毒液	450	口から毒液を吐き、相手に浴びせる	毒状態になることがある
尻尾3段	700(※3)	尻尾を連続して3回振り下ろし、身体の下にいる相手を殴りつける	—

※1……1/60秒ごとに数値分のLIFEが減っていく　※2……背中側にいるときに食らうと1200ダメージ　※3……3発目のみ威力が800となる

身体の下をくぐって攻撃をかわす

相手の攻撃技はそれほど多くなく、毒液を吐き尻尾を振り回すのが基本の攻撃パターンになる。どちらも近くに寄らなければ当たることはないので、遠距離攻撃でダメージを与えていこう。前後に移動しながらルシアを壁ぎわまで追いつめてくるときは前転回避で毒液や尻尾をかわしながら身体の下に潜り込み、そのまま反対側の壁ぎわまで移動すればいい。唯一、キバを伸ばして噛みつく攻撃だけは予測して回避するのが難しい。休まず左右移動を繰り返していれば偶然かわせることもあるが、キバに捕らえられてしまったら、十字キーを連打し、一刻もはやく逃れよう。

相手の下を通って反対側へ移動するときも攻撃しつづけること。

一瞬のうちにルシアを捕らえるキバ。頭側にいるときは油断禁物。

ダメージを受けないことが重要

直前のポゼストアリウス戦でスタイリッシュポイントを稼いでいるなら、ここで無理にコンボ評価を上げる必要はない。あくまで離れた場所からナイフ攻撃をつづけ、ダメージを受けないように戦うことをこころがけよう。問題はクリアタイムだが、D.T.ゲージがたまったところでデビルトリガーを発動させ、魔人化して大きくLIFEを減らしてやれば、少しはタイムを縮められるはず。エアハイクを使い、頭部に剣(体術)技をヒットさせることも可能だが、毒液や尻尾をかわしながら攻撃するのはリスクが大きすぎるのでオススメできない。安全策でいくのがベストだろう。

毒液を回避することでコンボ評価が上昇するが、危険がともなう。

魔人化したら、D.T.ゲージがなくなるまで攻撃の手を休めない。

Argosax the Chaos

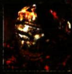
アルゴサクス・ザ・ケイオス

弱点属性●ー　LIFE●30000　ARMOR●ー

Enemy Data

かつて多くの悪魔を屈服させた混沌の覇王。魔剣士スパーダに敗れたあとも密かに復活のときを待っていた。6つの魔の姿と能力を兼ね備えた醜悪な肉の集合体だが、そこから繰り出される攻撃はすべてのものを破壊し尽くす。過去の因縁のなせる業か、復活の最終段階でスパーダの息子ダンテと対峙することになる。

[敵攻撃データ]



ネファステュリス

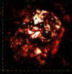
弱点属性●ー　LIFE●7000　ARMOR●280

攻撃名	攻撃力	解説	備考
巨大レーザー	1600	前方をなぎ払うように口からレーザーを発射する	ー
拡散ビーム	600	広範囲に広がるビームを口から発射する	ー

オラングエラ

弱点属性●ー　LIFE●4000　ARMOR●280

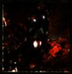
攻撃名	攻撃力	解説	備考
振り回し	700	片手を左右に振り回す	ー
衝撃波	900	口から巨大なボール状の弾を発射する	ー



ファントム

弱点属性●氷　LIFE●5000　ARMOR●280

攻撃名	攻撃力	解説	備考
火炎弾	1000	口から火球を発射する	ー
火柱	600	頭部を地面に埋め、足元から火柱を連続で吹き上げさせる	ー



ジョカトグゥルム

弱点属性●雷　LIFE●3000　ARMOR●280

攻撃名	攻撃力	解説	備考
叩きつけ	800	触手を上から振り下ろす	ー
振り払い	700	触手を横に払う	ー
突き	700	触手をヤリのように伸ばす	ー

フュリアタウルス

弱点属性●氷　LIFE●5000　ARMOR●280

攻撃名	攻撃力	解説	備考
ハンマー振り払い	900	ハンマーを横に振り払う	ー
火炎放射	600	口から炎を撒き散らす	ー

グリフォン

弱点属性●ー　LIFE●6000　ARMOR●280

攻撃名	攻撃力	解説	備考
はさみこみ電撃	1000(※)	V字型に放出した電撃で左右からはさみ込む	ー
電撃波	800	横に伸びる電撃の帯を連続で飛ばす	ー
電撃カーテン	700	縦に伸びる電撃の帯を一斉に放つ	ー

※……電撃に当たると600となる

ネファステュリスの巨大レーザー

まずは正面のネファステュリスと戦うことになる。巨大レーザーと拡散ビームは、横への回避行動でかわそう。攻撃する位置は右側のグリーンオーブのあたりがいい。ここなら左からの巨大レーザーしか届かなくなり、攻撃を見極めやすい。たとえば巨大ビームは顔を横に振る動作で、拡散レーザーは顔を上げる動作で判別可能。使用する武器はショットガンが最適。ただし連射時は動作がもたつくため、連射せずにひと呼吸おき、ネファステュリスの攻撃を避けられる体勢を作っておくこと。レーザーの攻撃力を考え、攻撃より回避を優先させよう。

レーザーを避けるのは前転が基本。走り出してから回避行動だ。

拡散ビームは真横よりも、少し斜め方向に回避行動するといい。

オラングエラの衝撃波

オラングエラは遠くからハンドガンで連射しよう。衝撃波は横への回避行動でかわせばいい。ただし衝撃波を連発するので、回避行動も連続で行なう必要がある。このとき左のファントム寄りに立ち、倒したネファステュリス側へ回避行動を取っていけばより安全に戦える。左への移動はファントムの火柱が発生するのでやめたほうがいい。なお、衝撃波の回避はスタイリッシュコンボを決めやすい。ここで「BINGO!」くらいまで稼いでおくといいだろう。回避行動によってロックオンが解けた場合でも、そのまま回避行動を取って戻ればコンボを継続できる。

衝撃波を避けるため、動作が機敏なハンドガンがオススメだ。

衝撃波がきたら横へ回避。そのまま第2、第3波を警戒しよう。

ファントムの火柱

オラングエラを倒したら、ファントムの顔のすぐ右側に移動して、ショットガンを撃とう。ここならば火炎弾を気にせず、火柱だけに注意を向けることができる。火柱はファントムが地面に顔を潜らせる動作で察知しよう。地面から湯気が出たらすぐに回避行動を取ればいい。ただし火柱は連続するので、湯気を確認しながら回避を繰り返すこと。また、ファントムが攻撃を中断するわずかなスキに、剣での攻撃も可能だ。ここでコマンド技を出してスタイリッシュコンボを決めるといい。火柱の回避と合わせて「SHOW TIME!!」までもっていこう。

ここからショットガンを撃てば、ファントムの火炎弾は当たらない。

火柱を連続で回避するには、正方形を描くように動くといい。

ジョカトグゥルムの触手

ジョカトグゥルムは右側からではターゲットロックできない。まずジョカトグゥルムの触手をジャンプでかわして、フュリアタウルスとジョカトグゥルムのあいだに移動しよう。ちょうど中間点に立てば、敵の攻撃を受けることはない。ここからジョカトグゥルムにロックしてサブマシンガンを連射しよう。しかし、触手はつねに動き回っているため、なかなかダメージを与えられない。そこで魔人化の出番。D.T.ゲージもこれまでの戦闘でかなりたまっているはず。雷属性を持つエレクトロハートと威力が増すオフェンスハートを装備したら魔人化して攻撃だ。

触手に弾を多く命中させるにはマシンガンの連射が有効だ。

ジョカトグゥルムの弱点は雷。エレクトロハートなら効果絶大。

フュリアタウルスの炎

ジョカトグゥルムを倒したら、少し左に移動してフュリアタウルスに照準を合わせよう。コンボ継続中なら、1回だけ左に回避行動を取ればいい。あとは、サブマシンガンからショットガンに切り替えて撃ちまくるだけ。接近しすぎなければ、敵の火炎放射とハンマー振り払いは届かない。これまでの敵と違って攻撃を避ける必要がなく、安全な場所からショットガンを連射できるのだ。スタイリッシュコンボを気にしないなら、より威力の高いミサイルランチャーで攻撃してもいい。さらに魔人化して攻撃を加えれば、わずかな時間で倒すことも可能。

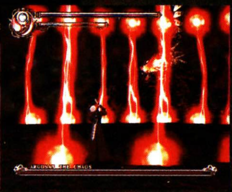
この位置から攻撃しよう。敵のハンマーも火炎放射も当たらない。

フロストハートを装備して、魔人となって戦えば簡単に倒せる。

グリフォンの電撃

残るはグリフォンだけ。周囲から攻撃を受けることはないため、グリフォンに意識を集中しよう。はさみ込み電撃と電撃波は小ジャンプでかわし、電撃カーテンはあいだをすり抜けよう。ただし、タイミングがズレて間に合わないときは、無理をせず回避行動で横に逃げるといい。武器はすばやく回避行動が取れるハンドガンがオススメだ。ハンドガンなら電撃カーテンをすり抜けるあいだも撃つことができる。また、D.T.ゲージが残っていれば魔人化して攻撃するのも手。そのまま敵の射程外まで移動すれば態勢を立て直しやすいはずだ。

はさみ込み電撃と電撃波にはジャンプを使う。エアハイクは禁止。



グリフォンを見るより、電撃の動きに注目するようにしよう。

the Despair Embodied

ザ・ディスペア・エンボディード

弱点属性●氷　LIFE●15000　ARMOR●200

Enemy Data

醜悪なアルゴサクス・ザ・ケイオスを触媒とすることで具現化した、真なる姿。両性具有の完璧な肉体と光り輝く姿を持つ。その神々しいばかりの姿とは裏腹に、破壊と混沌、絶望のみを欲する究極の魔。魔界を支配するまでになった実力は伊達ではなく、時間や距離をも超越した瞬間移動、身に纏う光を収束しての攻撃によりダンテを翻弄する。

[敵攻撃データ]

攻撃名	攻撃力	解説	備考
両手剣	400(※1)	両手の剣を振り回して斬りつける	連続で出す場合あり
大剣横斬り	800	剣を横に払って斬りつける	—
大剣突進	500	突進してきて相手を剣で串刺しにする	—
大剣突進投げ放し	500	串刺しにした相手を投げ捨てる	—
ムチ状攻撃	800	手をムチのようにしならせて叩きつける	片手、両手の場合あり
平手打ち	500(※2)	前方の地面に衝撃波を発生させる	—
羽回転払い	1000	空中で使用。背中の羽を振り回す	—
ホーミングレーザー	(※3)	空中で使用。相手に向かっていく弾を10発発射する	—
レインレーザー	(※4)	空中で使用。大量のレーザーを上空から雨のように降らせる	—
エネルギー弾	(※5)	胸のあたりからエネルギー弾を3回飛ばす	—

※1……3回目の攻撃力は500となる　※2……衝撃波の威力は350となる　※3……1発の威力は200となる
※4……1発の威力は300となる　※5……1発の威力は800となる

敵の行動を把握しよう

ザ・ディスペア・エンボディードの攻撃は、テレポート移動からの攻撃と、上空からのレーザー攻撃が基本となっている。また、こちらの銃を跳ね返す無敵の状態もあるため、行動パターンを把握しておかないと攻略は難しい。つまり、各攻撃ごとの回避方法と反撃の仕方を覚えることが必要となる。

銃が跳ね返されるのは無敵状態の証。解けるまでは回避行動を。

レーザー攻撃の回避

敵が上空に高く上がるとホーミングレーザーかレインレーザーの合図。攻撃までの時間が短いとホーミング、長いとレインレーザーだ。ホーミングレーザーは連続回避で避けられるが、方向を変えながら回避するのがコツ。このとき、相手から離れるように移動していれば第2波の攻撃も予防できる。もう一方のレインレーザーは横方向への連続回避。◎ボタンの連打でレインレーザーをくぐり抜けよう。はやめに回避行動を起こすとレーザーに当たる確率も減るはずだ。なお、レーザーを発射するまでのあいだはスキだらけなので、下から銃を連射してダメージを与えておくこと。

ホーミングレーザーは一度避けても追尾してくる。連続回避だ。

レインレーザーはまさしくレーザーの雨。ボタン連射で回避を。

テレポート後の攻撃

テレポート移動のあとは、剣とムチのどちらかを使った物理攻撃か平手打ち攻撃を仕掛けてくる。確実に避けるには、消えた瞬間に回避行動を取ることが重要。平手打ちは後方への回避行動かジャンプで避けるといい。なお、大剣横斬りと大剣突進は出したあと、一瞬だけ無防備の状態が生まれる。攻撃のチャンスなので、銃の連射か剣でのスティンガーでダメージを与えよう。また、連続で斬りかかってくる両手剣は、ジャンプからの甲割りを連発すれば、回避しつつ攻撃することが可能だ。タイミングがシビアだが挑戦してみよう。

羽回転払いとエネルギー弾

上空から仕掛けてくる羽回転払いは、テレポートで突然上空に現われてから出す場合と、地面から上昇して出す場合の2パターンある。どちらも避けるタイミングは羽を振ったときで、上昇中は回避行動を取らず、羽を振るまで待つことが回避のポイントだ。レーザー攻撃と見分けるには浮いている高さに注目。羽回転払いのときはやや低空を飛ぶため、違いが分かるはずだ。一方、胸から3発発射するエネルギー弾は、連続の回避行動でかわせる。3発目をジャンプで避けて甲割りに移行するといい。回避しながら近づくように。

遠ざかりつつ回避すれば、より安全に避けることができる。

一定のリズムを取り、テンポよく横へ回避行動をしていこう。

攻撃のチャンス

最大の攻撃チャンスは、ザ・ディスペア・エンボディードがダンテの周囲を回るとき。この状態では攻撃を仕掛けてこないのだ。すかさずハンドガンかサブマシンガンの連射しよう。ほかの武器では攻撃に時間がかかり十分なダメージを与えられないので注意。このとき、弱点属性となるフロストハートを装備して魔人になって戦えば、一気にLIFEを減らすことができる。また、捨て身の戦法になるが、ダンテのLIFEが残りわずかの状態でデビルトリガーを発動し、真魔人となって攻撃する方法もある。D.T.ゲージが満タンなら、一瞬で葬り去ることも可能だ。

魔人化のチャンスは、敵が上空にいるときと周囲を回るとき。

真魔人の破壊力はすさまじい。ぜひ一度は試してみよう。

MISSION
GUIDE

ミッション攻略について

本作はミッションをクリアしていくことによって進行する。ここでは、ミッション遂行における注意点やクリアランクアップの方法を解説する。

ミッションの遂行とクリア

すべてのミッションにはクリア条件が存在し、これを満たした段階でクリアとなる。クリア条件は具体的に明かされることはないが、ミッション開始時画面にクリア条件のヒントが表示される。なお、ミッションクリアまでの流れは本書の各キャラクターのミッション攻略で紹介しているので、参考にしてほしい。

開始時のヒントを解き明かせばクリア条件がある程度は分かるはず。

[ミッションクリアの条件]

目標地点に到達

多くのミッションは、フィールド内のある一定のポイントに到達するとクリアとなる。ミッションによっては制限時間が設定されている場合もある。

ボスを倒す

フィールド上にいるボス敵を倒すことによってクリアとなるミッションもある。これらのミッションはクリア時にもらえるレッドオーブにボーナスがつく。

ミッション中に出現する敵

ミッション中には、さまざまな魔物が出現し、ダンテとルシアの行く手を阻む。これらの魔物を倒すことによってレッドオーブなどのアイテムを得られるが、一部の敵をのぞいて戦闘は強制されているものではない。なお、一度でも倒したことのある敵はサブ画面の“FILE”内にある“ENEMY”に紹介メッセージが追加される。

ボスが出現する直前には、必ずムービーシーンが挿入される。

[ザコ敵]

フィールド内に出現するザコ敵。ほとんどのザコ敵には出現ポイントが設定されており、ポイントに行くことによって何度でも出現する敵もいる。

[ボス敵]

一定ポイントに1体のみ出現するボス敵。高いLIFEと攻撃力を持つ。なお、ボス敵との戦闘は避けて通ることができず、必ず倒さなくてはならない。

ミッション進行のヒント

ミッション遂行中は随所にムービーが入り、行く先を示してくれることがある。示された場所がフィールド内のどこにあるか、よく探すことが重要だ。また、フィールド内にあるレッドオーブも、進むべき道に沿って配置されている場合が多い。時間のロスを避けるためにも、これらのヒントを見逃さないようにしよう。

扉や穴が映し出されたら、その場所に行けばミッションが進行する。

デビルハンターランクSの取りかた

本作における最終目的は、ゲームのクリアはもちろんのこと、各ミッションのリザルトにおけるデビルハンターランクの向上にある。ランクの項目や評価基準についてはP036からの“プレイの評価”で解説している通りだが、ここではさらにデビルハンターランクSの獲得を考えてのプレイ方法を指南する。

Sランクを確保するためには、評価の低い項目を減らすことが重要。

[ランクSを取るためのコツ]

❶ クリアタイムの短縮

各ミッションに定められた規定タイム以内にミッションをクリアすれば、クリアタイムの評価はSになる。最短ルートを通ることはもちろん、強制されていない戦闘を極力避けることも重要だ。しかし、ある程度のレッドオーブの確保も必要なため、規定タイムギリギリでクリアしたほうがいいミッションもあることを覚えておこう。

魔人に変身すると移動能力も向上。タイム短縮の助けになる。

❷ レッドオーブは極力回収

ほかの項目との兼ね合いで、もっともSランク取得が難しいといえるのがレッドオーブの獲得数だ。ザコ敵と戦う回数を増やし、それぞれの戦闘でのコンボ評価を高めれば多くのレッドオーブを獲得できるが、それではクリアタイムに影響が出てしまう恐れがある。フィールドに落ちているレッドオーブをできるかぎり拾い集め、そのうえで不足するオーブ数を戦闘で獲得するよう工夫しよう。

❸ スタイリッシュアベレージSの取りかた

スタイリッシュアベレージのランクは、ミッション中に出したすべてのコンボ評価の平均を取ったものになる。P037でも解説している通り、コンボ評価Eを獲得してしまうとスタイリッシュアベレージのランクはガタ落ちとなってしまう。戦闘をする場合は必ずコンボ評価がSになるまで戦うことが重要だ。各ミッションで戦闘する回数を、強制的にするものを含めて1～2回程度にとどめ、それぞれの戦闘で確実にSまでコンボ評価を高めるといいだろう。もしコンボ評価Eを出してしまったら、時間の許すかぎり戦闘回数を増やし、何度もコンボ評価Sを獲得して評価の平均を上げるほかに高いスタイリッシュアベレージを得る方法はない。

❹ 使う武器の選びかた

高ランクを狙う際は、使う武器の選択も重要となってくる。近距離攻撃武器に関しては、どれを使っても大差ないが、遠距離攻撃武器はできるだけ連射が可能なものを選びたい。攻撃が単発の武器は、スタイリッシュコンボを継続していくには向いていないからである。また、ボス戦での使用も考えれば、レベルは上げておくに越したことはない。

❺ デビルハーツなどは事前に入手

入手していない武器やデビルハーツなどは、ミッションセレクト(→P203)を利用して入手したうえでミッションをクリアし、セーブしておけば、その後のプレイでミッション1からはじめても最初から所持した状態でプレイできる。高ランク狙いのプレイをする前に、あらかじめすべての武器とデビルハーツをそろえておくといいだろう。

❻ シークレットルームの活用

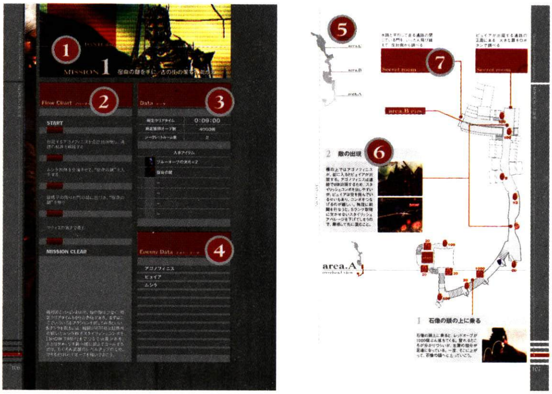
シークレットルーム(→P038)は高ランクを狙うプレイにおいては時間短縮のために無視してしまったほうがいい。ただし、出現する敵が少ないミッションの場合は別。レッドオーブ確保の絶好の場所としてシークレットルームを利用していきたい。

シークレットルームでの戦闘もコンボ評価はSまで上げること。

❼ Sを狙う項目を絞る

デビルハンターランクは、全部で5項目あるランクの得点の合計から求められる。ミッションによってはSにするのが難しい項目も存在するが、5つの項目のうち、Aがふたつ、もしくはBがひとつ混じっても、残りの項目がSならデビルハンターランクはSになる。切り捨てる項目を見極めよう。

ミッション攻略の見かた



❶ MISSION No.

ミッションのNo.とそのミッションの大まかな内容の紹介。

❷ Flow Chart(フローチャート)

そのミッションをクリアするまでにすべきことをまとめたもの。チャート内のカッコでくくられている項目は、必ずしもクリアに必要なわけではないが手に入れておきたいものを意味する。なお、チャートの下には、そこでSランクを取るためのコツを記してある。

❸ Data(データ)

そのミッションを高評価でクリアするための基準値や入手アイテムを記載。詳細は以下を参照。

［ **規定クリアタイム** ］
クリアまでの所要時間の目安。この時間内にクリアするとデビルハンターランクの評価が高くなる。

［ **規定獲得オーブ数** ］
ミッションクリアまでに獲得しておきたいレッドオーブの数。この数に近いほどデビルハンターランクの評価が高くなる。

［ **シークレットルーム数** ］
そのミッションに隠されたシークレットルームの総数。

［ **入手アイテム** ］
そのミッションで手に入れることができる武器、オーブ、キーアイテムの名称。

❹ Enemy Data(エネミーデータ)

そのミッション内に出現する敵の名前を記してある。なお、名前のあとにBossの印があるものは、そのミッションのボスであることを表わす。

❺ MAP(マップ)

そのミッションのマップの全景。マップが広い場合に限り、エリアごとに分けて紹介している。

❻ 攻略ポイント

そのミッションを攻略するうえで、欠かすことのできないポイントを抜き出したもの。この数字の順番通りに進めていけば、クリアの近道となる。

❼ Secret Room(シークレットルーム)

そのシークレットルームに入るための方法や条件が記してある。

マップ上に置かれているアイコン

- **レッドオーブ**
  レッドオーブの数字は、入手することで獲得できるレッドオーブの数。なお、「10×5」と記されているものは、10個のレッドオーブが5つあることを意味する
- **隠しレッドオーブ**
  障害物を破壊したり、その場所で立ち止まることで入手できる
- **グリーンオーブ**
- **ゴールドオーブ**
- **ブルーオーブ**
- **ブルーオーブの欠片**
- **近接戦闘武器**
- **ダンテ用遠距離武器**
- **ルシア用遠距離武器**
- **デビルハーツ**
- **時空神像**
- **シールスフィア**
- **トリガーストーン**
- **オーブ岩**
- **D.T.ゲージ回復プレート**
- **スタイリッシュポイントを稼ぎやすい場所**
- **ロックのかかっていない扉**
- **ロックされている扉**
- **一方通行の扉**

DANTE disc

DANTE disc

MISSION 1 宿命の鍵を手に、古の街の果てへ向かえ

Flow Chart フローチャート

START

出現するアゴノフィニスを合計10体倒し、通路の結界を解除する

ムシラ20体を全滅させて、“宿命の鍵”を入手する

鉄格子の降りた門の前に近づき、“宿命の鍵”を使う

マティエの家まで進む

MISSION CLEAR

最初のミッションのため、敵の数は少なく、規定クリアタイムも9分と余裕がある。まずはここでいろいろなアクションを試してみるといい。Sランクを取るには、戦闘が不可避な結界内の戦いとムシラ戦でスタイリッシュコンボを「SHOW TIME!!」までつなぐ必要がある。あとはダメージを最小限に抑えてゴールするだけ。もちろん武器のレベルアップのため、できるだけレッドオーブを稼いでおこう。

Data データ

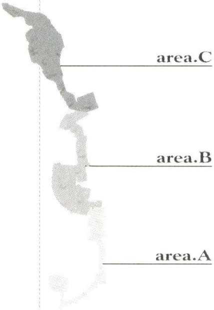
規定クリアタイム	0:09:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

- ブルーオーブの欠片×2
- 宿命の鍵
- –
- –
- –
- –

Enemy Data エネミー データ

- アゴノフィニス
- ピュイア
- ムシラ



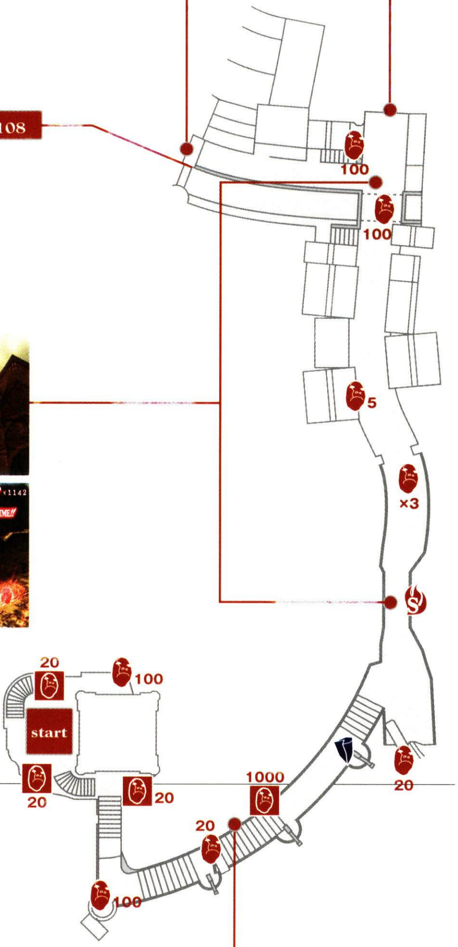
水路と平行して走る通路の閉じている門を、いったん飛び越えて、反対側から調べる

Secret room

ピュイアが出現する通路の正面にある、大きな扉を◎ボタンで調べる

Secret room

area.B P108



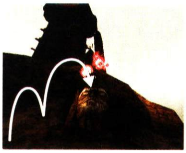
2 敵の出現

橋の上ではアゴノフィニスが、街に入るとピュイアが出現する。アゴノフィニスは連続で6体出現するため、スタイリッシュコンボを出しやすいが、ピュイアは空を飛んでいるせいもあり、コンボをつなげるのが難しい。無理に戦闘を行なうと、Sランク取得に欠かせないスタイリッシュアベレージを下げてしまうので、無視して先に進むこと。

area.A
overhead view

1 石像の頭の上に乗る

石像の頭上に乗ると、レッドオーブが1000個ぶん落ちてくる。登れるところが分かりづらいが、左肩の部分が足場になっている。一度、そこに上がって、石像の頭へと上っていこう。



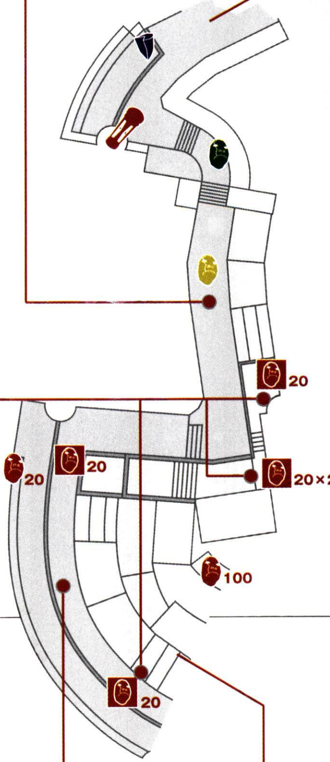
5 結界の中でのアゴノフィニス戦

この場所に進むと、周囲に結界が張られ強制戦闘となる。敵を全滅させない限り、結界は解けることがない。まずは、回避が困難な盾飛ばし攻撃をするアゴノフィニスから倒すといい。コンボも狙っていこう。

area.C P109

4 壊すとレッドオーブ

通路に何気なく置いてある石像や掲示板、ベンチといった障害物には、レッドオーブが隠されていることが多い。レッドオーブを手に入れるには、障害物に剣で攻撃を加えればいい。敵との戦闘時と異なり、障害物に攻撃しても、スタイリッシュアベレージに影響を及ぼすことはない。極力、壊して進みたいところだ。



area.B
overhead view

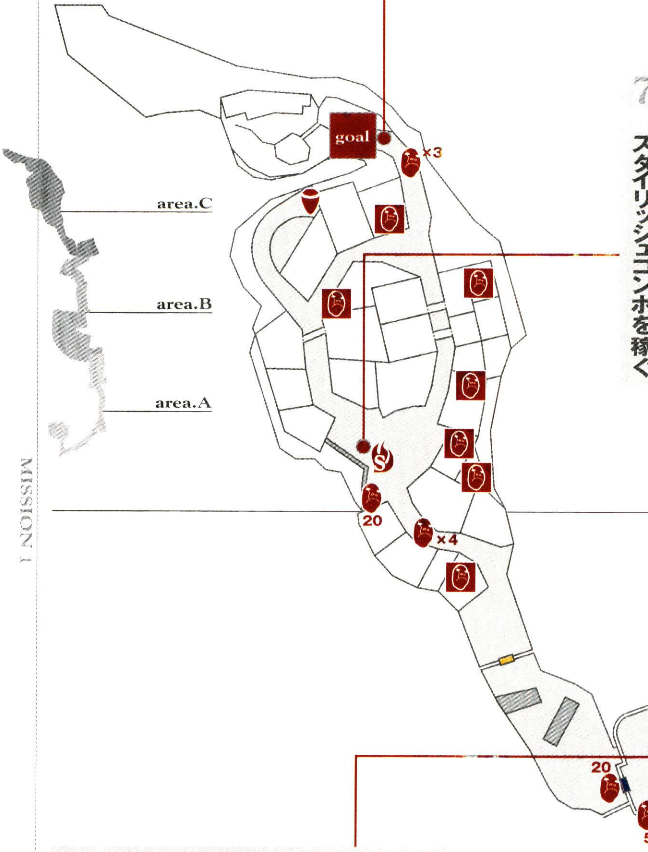
area.A P107

3 無限に出現するアゴノフィニス

この一帯のアゴノフィニスは倒しても、何度でも出現するが、連続して出てくるわけではないので、コンボをつなげられない。通り抜けるように。

8 マティエの家に向かう

屋根の上にある煙突を破壊するとレッドオーブが出てくるが、出ても1個だけなのでわざわざ取りにいく必要はない。オーブ岩でレッドオーブを稼ぎ、ゴール地点へ急ごう。



7 スタイリッシュコンボを稼ぐ

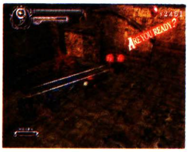
スタイリッシュアベレージに不満があるなら、ここでの戦闘がオススメ。敵を全滅させても、いったん離れれば敵が復活するため、稼ぎやすい。

area.C
overhead view

area.B P108

6 ムシラを全滅させる

広場に入ると20体のムシラとの戦いになる。全滅させれば、鉄格子を開けることのできる宿命の鍵が手に入る。20体も出てくるので、スタイリッシュコンボを決めやすいはずだ。コンボを途切れさせないコツは、銃での攻撃の間隔を少し空けて、つぎの敵が現われるまでの時間を稼ぐこと。バラバラに攻撃せず、1体ずつロックオンして倒そう。



DANTE disc

MISSION 2 立ちふさがる石像を破壊し、道を切り開け

Flow Chart フローチャート

START

石像A、Dを剣攻撃で破壊して、通路を開く

封印された扉を調べたあと、中央の黄色い床に乗り、出現する球体を計8個破壊する

石像G、H、Iを剣攻撃で破壊して、通路を開ける

シールスフィアを剣攻撃で作動させる

出現するアゴノフィニス4体、パイロマンサー4体、ゴートリング2体を全滅させる

“エリアルハート”を入手し、魔人化して上空の扉に入る

MISSION CLEAR

通路をふさぐ石像を破壊したり、仕掛けやシールスフィアを作動させることで移動範囲が変化していくが、石像を順番に破壊していけば迷うことはない。Sランクを取るには、オーブ岩と隠しオーブでレッドオーブを稼ぎ、石像H、I破壊後に出現するフラムバットとパイロマンサーでスタイリッシュコンボを決めるといい。クリアに関係のない石像は無視しよう。

Data データ

規定クリアタイム	0:07:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

- ブルーオーブの欠片×2
- エリアルハート
- –
- –
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

- アゴノフィニス
- ゴートリング
- サヴェッジゴーレム
- パイロマンサー
- フラムバット

2 出現する球体を8個破壊する

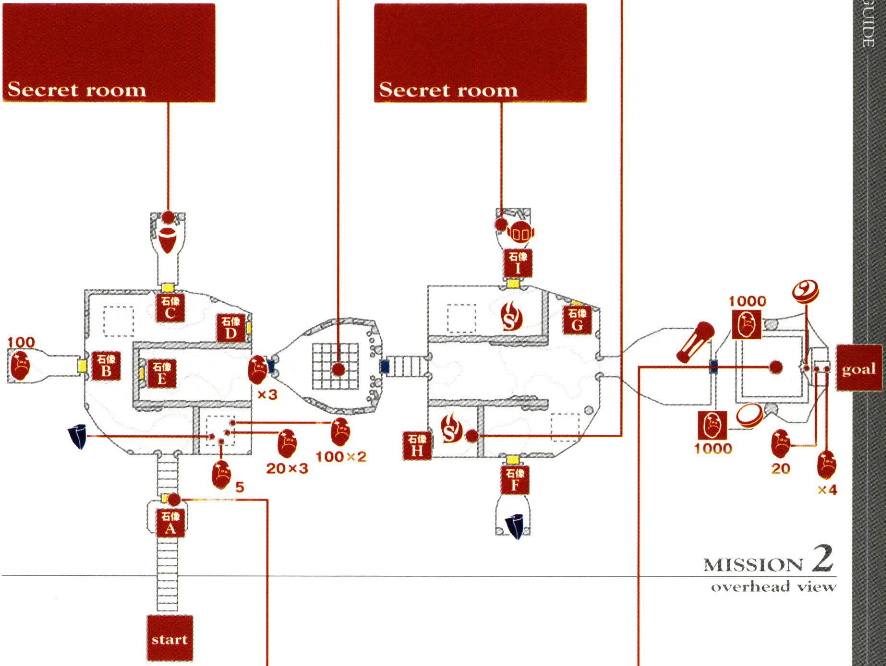
扉を調べ、部屋の中央に戻ると、一定時間で消える球体が出現。球体が4回消える前に壊せば扉が開く。球体は3回斬りつけると破壊可能。

3 フラムバット対処法

フラムバットの下で回避するだけで「SHOW TIME!!」までコンボがつながる。一定のリズムでフラムバットの下を行き来すれば簡単にできる。

石像Cを壊して通路に入り、突き当たり正面の石棺を調べる

石像Iを壊して通路に入り、突き当たり左の石棺を調べる

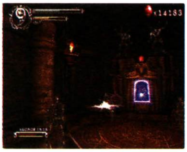


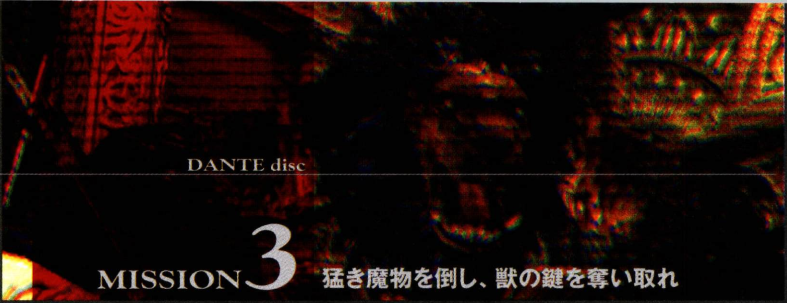
1 石像を壊す

石像は6回斬りつけると破壊できる。石像の中には壁の仕掛けと連動しているものもあるため、壊す順番によっては、進めなくなる場所もある。

4 エリアルハートで飛翔

3種類の敵が出現するが、D.T.ゲージ回復プレートがあるので、魔人化状態で戦える。コンボを狙うなら、盾を持つアゴノフィニスを最優先で。





DANTE disc

MISSION 3 猛き魔物を倒し、獣の鍵を奪い取れ

Flow Chart フローチャート

START

ゴートリングを倒し、通路に張られた結界を解除する

駅構内に出現するオラングエラを倒して、“獣の鍵”を入手する

港への大門を開ける

MISSION CLEAR

マップはせまいものの、強敵のオラングエラが登場する、最初の関門というべきミッション。規定クリアタイムが4分と短いので、無駄な戦闘は避けること。Sランクを取るには、隠しオーブでのレッドオーブ稼ぎと、対ゴートリング戦とオラングエラ戦だけで切り抜ける必要がある。たった二度の戦闘でいかにして「SHOW TIME!!」を出すかがカギを握る。

Data データ

規定クリアタイム	0:04:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

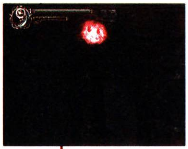
- ブルーオーブの欠片
- 獣の鍵
- –
- –
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

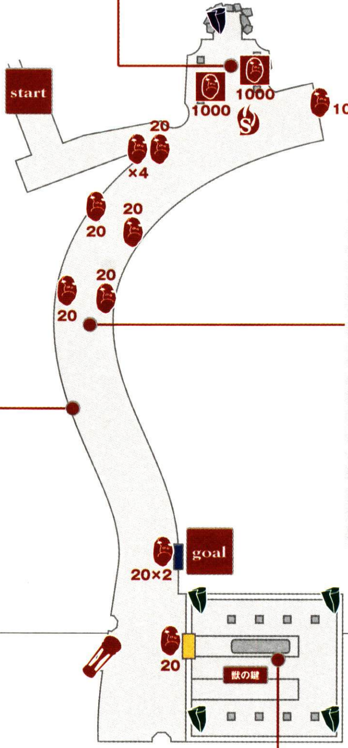
- アゴノフィニス
- ゴートリング
- ムシラ
- ピュイア
- オラングエラ Boss

1 柱の上の隠しオーブを手に入れる

2本並んだ柱の上に登ると、レッドオーブが出現する。うまく柱に上がるには、キックジャンプではなく、エアハイクを使うのがコツ。2回目のジャンプをしたら、柱の方向にキーを入れよう。



MISSION 3
overhead view

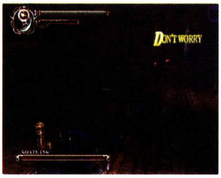


ゴートリングを倒し、結界がなくなった状態のとき、扉を調べる

Secret room

2 火柱を避けてゴートリングの元へ

通路の奥にいるゴートリングを倒さなければ、結界は解けない。途中のアゴノフィニスは無視して進もう。ゴートリングの火柱はジグザクに前転することでかわせる。火が出た瞬間に斜め方向に入力。



3 オラングエラとの戦い

駅構内に入るとオラングエラとの戦いになり、倒せば港へ通じる門を開く、獣の鍵が手に入る。安全策を採るなら、遠距離から銃で攻撃しよう。スタイリッシュコンボを狙うなら、スティンガーで懐に飛び込みハイタイム、敵が腕を振り上げたら横に回避というパターンで戦うこと。同時に現われるムシラは邪魔なものだけ倒すといい。

DANTE disc

MISSION 4 毒の息を潜めて待ちうける敵を討て

Flow Chart フローチャート

START

門をふさぐ板を剣攻撃で破壊する

アゴノフィニス8体を全滅させ、2階の扉の封印を解除する

(“クイックハート”を入手する)

トリガーストーンを剣攻撃で作動させて、ドック入口の鉄格子が降りる前に通過する

ジョカトグゥルムを倒して、バイクのある部屋に入る(“ショットガン”を入手する)

MISSION CLEAR

エリアCで手に入るクイックハートを使い、仕掛けをクリアすることになる。このミッションでSランクを取るためには、アイテム入手やシークレットルーム攻略をあらかじめすませたあとで、「RESTART THE MISSION」でやり直し、無駄な戦闘や寄り道をせずに最短ルートを進むことが不可欠。ムシラ戦とジョカトグゥルム戦だけこなすのがSランクへの道だ。

Data データ

規定クリアタイム	0:07:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

ブルーオーブ

ブルーオーブの欠片

クイックハート

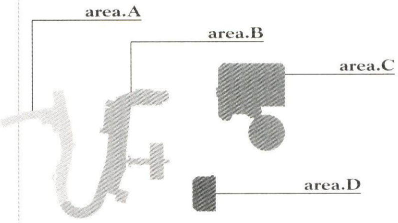
－

－

－

Enemy Data エネミー データ

- ムシラ
- アゴノフィニス
- ジョカトグゥルム

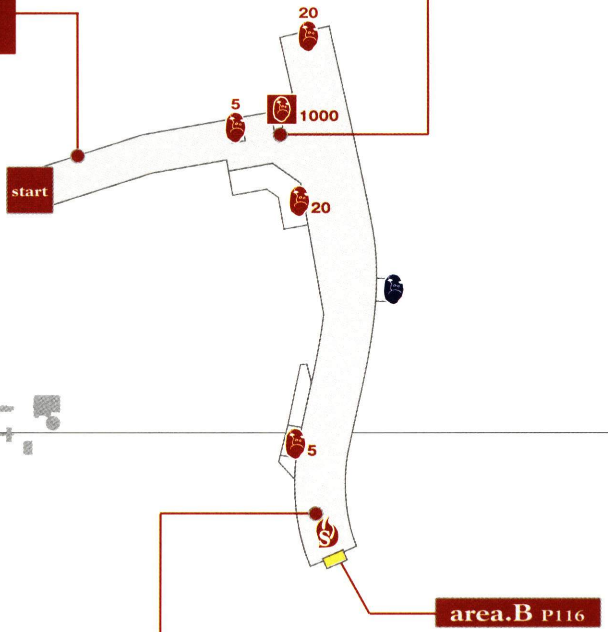


1 梁の上に乗る

壁から突き出している梁の上へジャンプで進むと、レッドオーブが1000個ぶん落ちてくる。ここへ上がるには、一段低いとなりの梁から、エアハイク(2段ジャンプ)だ。

スタート地点のすぐ左側にある、建物の窓を調べる

Secret room



area.A
overhead view

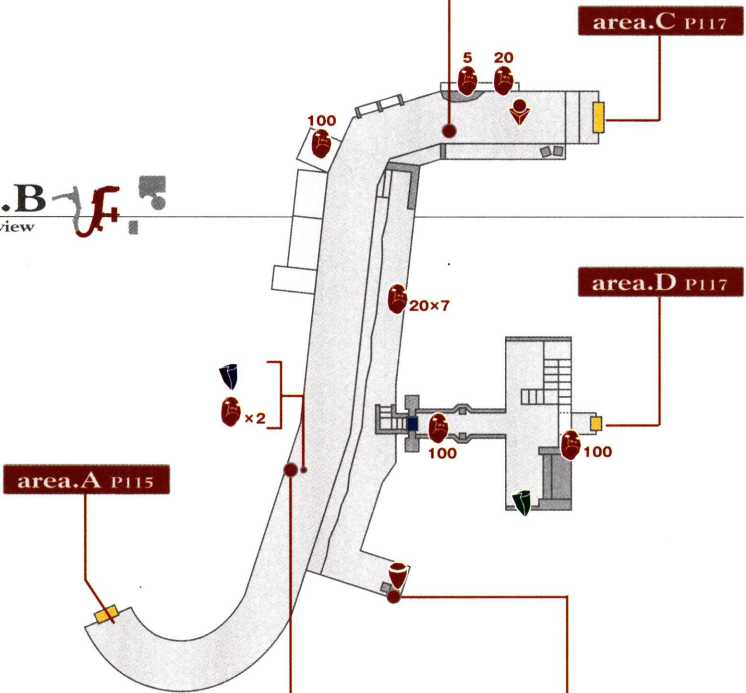
2 ムシラの守る門

障害物に塞がれた門の前にムシラが待ち構えている。倒さなくても先には進めるが、スタイリッシュコンボを出しやすい場所なので戦っておきたい。途中のムシラは無視し、門の前にいるムシラに狙いをしぼろう。

4 魔人化してダッシュ

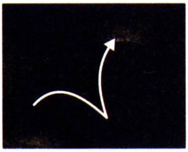
通路にあるトリガーストーンを攻撃すると、ドック入口の鉄格子が上がる。時間の経過とともに下がっていく鉄格子は、前転の連続でも通過できるが、クイックハートで魔人化すればより確実だ。

area.B overhead view



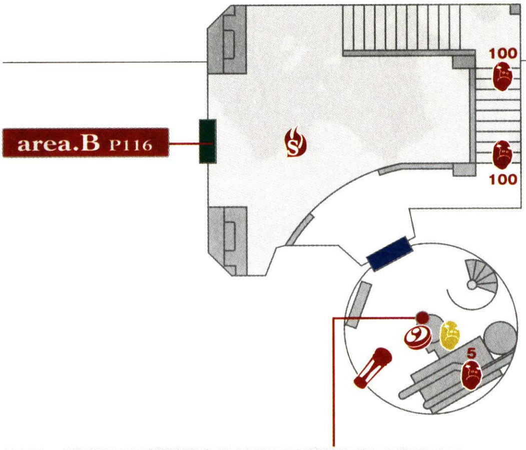
3 ブルーオーブの欠片を取る

左の崖の上にブルーオーブの欠片がある。レッドオーブを目印に、足場に上がり、3つ目の足場へはキックジャンプで上がっていくのがコツ。ワンテンポ遅らせて2回目のジャンプをすればいい。



港のいちばん端にある、倉庫のシャッターを調べる

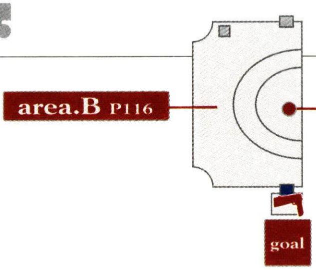
area.C
overhead view

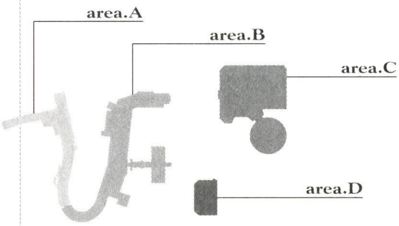


5 灯台でクイックハートをゲット

合計で8体のアゴノフィニスを倒さないと、2階の扉の封印は解けない。写真の場所で戦えば、敵が集まりコンボがつなげやすい。全滅後は、2階に上がりクイックハートを入手しよう。

area.D
overhead view





6 ジョカトグゥルムとの戦い

戦闘がはじまったら触手をジャンプで避け、ジョカトグゥルムのそばに詰め寄ろう。触手のあいだに立てば攻撃を受けることはない。そこから触手を攻撃して、コンボをつなげていこう。「SHOW TIME!!」になったら、敵の頭部にターゲットロックし、壁ぎわまで後退。あとは触手をジャンプで避けながら、ハンドガンを撃ちまくるだけだ。

DANTE disc

MISSION 5 降り注ぐ弾丸をかわし、ビルの谷間を駆け抜けろ

Flow Chart フローチャート

START

フレキ＆ゲリを倒して、通路に張られた結界を解除する

ブラッドゴート4体、ピュイア4体を全滅させ、通路に張られた結界を解除する

インフェステッドタンク3台を破壊する

（“オフェンスハート”を入手する）

インフェステッドチョッパーを墜とす

MISSION CLEAR

ボスクラスの敵が何体も登場するので、戦いどころを見極めないとクリアは難しい。とくにインフェステッドチョッパーはたびたび登場する難敵。ただし、倒さなければいけないのはミッションの最後に出てくるものだけで、ほかは相手にしなくていい。Sランク取得に関していえば、余計な戦いを控えることと、ダメージをいかに受けないかが重要となる。

Data データ

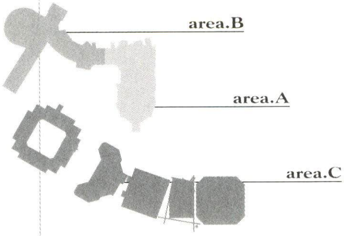
規定クリアタイム	0:13:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	3

入手アイテム

- ブルーオーブ
- ブルーオーブの欠片
- オフェンスハート
- –
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

- フレキ＆ゲリ
- ブラッドゴート
- ピュイア
- ホムロムシラ
- オラングエラ
- インフェステッドタンク
- インフェステッドチョッパー Boss

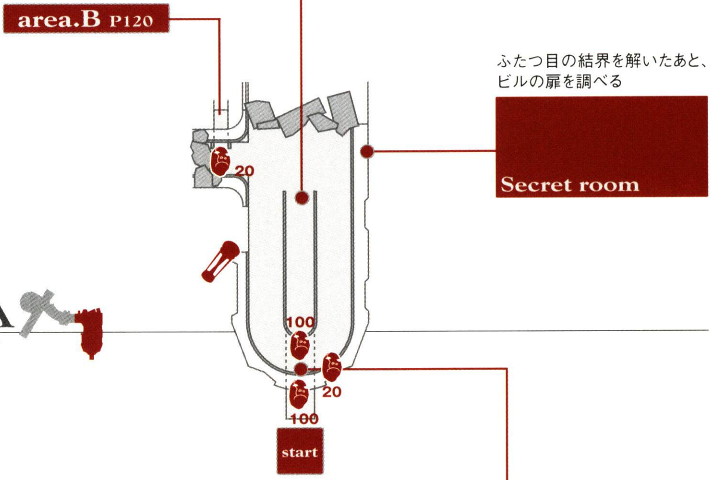


2 ピュイアに警戒

結界はブラッドゴートとピュイアが全滅すれば解除される。距離を取ってのショットガン攻撃で倒せるが、スタイリッシュコンボを決めるなら、ブラッドゴートに攻撃を加え、すぐ回避というパターンが有効。このときピュイアの急降下蹴りを防ぐため、止まらずに動きつづけること。ピュイアが突っ込んできた場合は、回避で距離を取るといい。

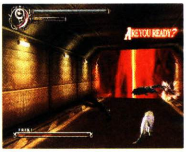
area.A
overhead view

ふたつ目の結界を解いたあと、ビルの扉を調べる



1 フレキ&ゲリとの戦い

2体を倒すまで通路の結界は解けない。スタイリッシュコンボを出すには、中央で左右に回避行動し、遠吠え中を狙いスティンガー攻撃。「SHOW TIME!!」後は、ジャンプ撃ちに切り替えよう。



4 インフェステッドタンクとの戦い

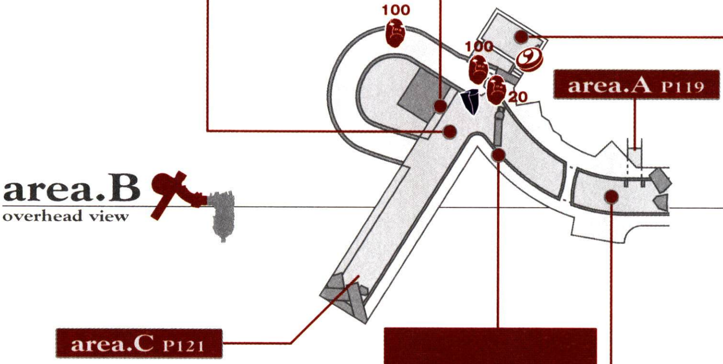
3体のインフェステッドタンクを倒さないと先に進めない。まずは手近なインフェステッドタンクを攻撃しよう。密着して戦えばダメージは受けないが、奥のインフェステッドタンクの砲撃が死角から飛んでくるため、見極められずに当たる危険がある。避けるには1ヵ所に留まらず定期的に移動して砲撃の照準をかわすのがポイントだ。

5 オフェンスハートで攻撃力アップ

インフェステッドタンクを全滅させると、祭壇に張られた結界が解け、オフェンスハートを入手できる。魔人化したときの攻撃力がアップするので、忘れずに取っておきたい。

インフェステッドタンク3体全滅後に扉を調べる

Secret room



Secret room

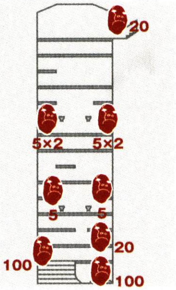
タンクローリーの後方にある、ビルの扉を調べる

3 敵にかまわず進む

オラングエラとホムロムシラが出現する。ホムロムシラは、オラングエラを倒さない限り無限に出てくるが、ここは戦わなくても先に進める。Sランクをめざすためにも無駄な戦闘は避けよう。

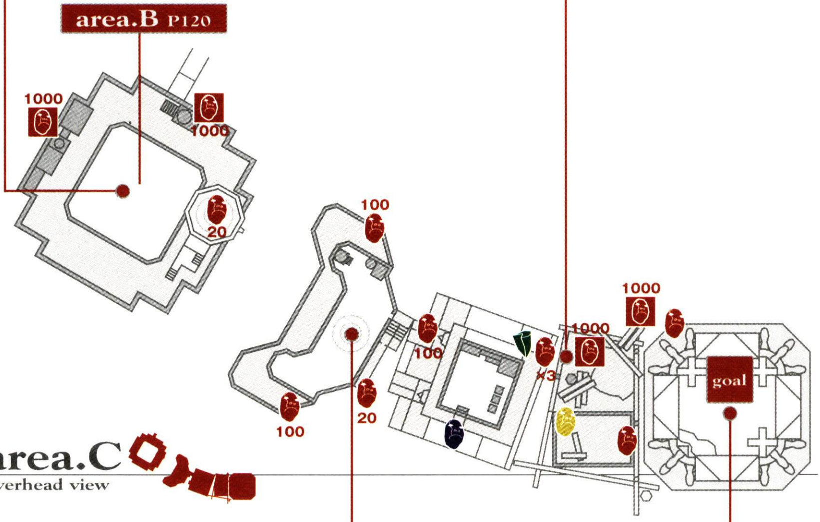
6 足場を上へ

ビルの中をジャンプで上がっていく。途中でインフェステッドチョッパーが現われ、同時に下から炎が迫ってくる。インフェステッドチョッパーは無視して、ひたすら屋上をめざそう。せまい足場は、キックジャンプではなくエアハイクで上がれば簡単に進めるはずだ。D.T.ゲージがたまっているなら、エリアルハートを装備してエアレイドだ。

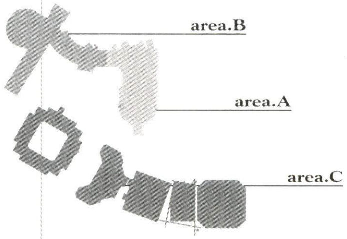


8 煙突と鉄骨の上

煙突と鉄骨の上で隠しオーブを手に入れることができる。煙突の上には、となりの柱にエアハイクで乗り、そこからキックジャンプすればいい。



area.C
overhead view

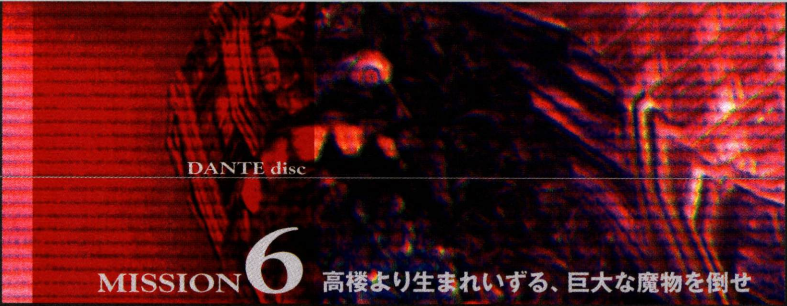


7 レッドオーブを目印に

屋上に出たら、レッドオーブを目印に進む。ヘリポートのアンテナの上に隠しオーブがあるが、敵の攻撃を受ける恐れがあるため、取るのは控えたほうがいい。つぎのビルに飛び移ってからも、敵は無視してひたすら先を急ごう。

9 対インフェステッドチョッパー戦

ビルの頂上で、インフェステッドチョッパーとの戦いになる。この戦闘は逃げて済ますことはできないが、射撃の連射で簡単に倒せるはずだ。誘導ミサイルは回避行動で避けるといい。機銃掃射も柱の陰に隠れれば難なくかわせる。D.T.ゲージがあれば先程入手したオフェンスハートの威力を試すためにも、魔人化して攻撃してみよう。



DANTE disc

MISSION 6 高楼より生まれいずる、巨大な魔物を倒せ

Flow Chart フローチャート

START

ネファステュリスを倒す

ネファスカピティスを倒す

MISSION CLEAR

スタート地点はどこか見覚えのある場所。それもそのはず、ここはMISSION5の最初のエリアなのだ。ビルを跳び越えて、元の場所へ戻ってきたというわけ。ここにはザコ敵は登場せず、左へ進めばネファステュリスが出現する。Sランクを取るには、敵の攻撃をしっかりと見極め、確実に回避することが重要だ。エネミーデータのP084も参考にしてほしい。

Data データ

規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
–
–
–
–
–
–

Enemy Data エネミー データ

ネファステュリス	Boss
ネファスベルミス	
ネファスカピティス	Boss

WE ARE NO.1
10 Anniversary
大丈夫。
だい じょう ぶ
ファミ通の攻略本だよ。
10周年プレゼントキャンペーン
キミの欲しいアレコレ当たる
応募券1枚～5枚でこんな賞品が当たる!!
応募券はこの本のオビに付いているぞ
応募券1枚で当たる賞品
A賞 ニンテンドーゲームキューブ 30名様
B賞 攻略本オリジナルのレアアイテム
該当書籍によりましては、そのタイトル独自のレアアイテムをB賞として選択できる場合もあります。オビの折り返し部分にその旨の記載があるかどうかご確認ください。
応募券2枚で当たる賞品
C賞 デジタルカメラ EXILIM EX-M2 15名様
応募券3枚で当たる賞品
D賞 S-VHSビデオ一体型DVDデジタルシアターシステム(5.1chサラウンド)TH-W1 9名様
応募券4枚で当たる賞品
E賞 HD録画機能付きDVDビデオレコーダー DMR-HS2 6名様
応募券5枚で当たる賞品
F賞 20型液晶カラーテレビ LC-20C1-B 3名様
応募券1枚
ニンテンドウ賞
ゲームボーイアドバンスSP
※ゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスのゲームタイトル攻略本の応募券でのみ応募できます。
100名様
■キャンペーン応募期間
2003年1月31日～2003年5月31日(当日消印有効)
■キャンペーン対象商品
キャンペーン期間内に発売されるオビに10のマークの付いているエンターブレイン発売の攻略本
■Homepage:http://www.enterbrain.co.jp
※賞品の色・デザイン等は実際の商品と異なる場合があります。
製造中止や品切れで入手困難の場合は同等の商品にかえさせていただく場合がありますのでご了承下さい。
eb! enterbrain

大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。
10周年プレゼントキャンペーン
キミの欲しいアレコレ当たる

■応募要項

下の応募用紙(コピー可)に必要事項を記入の上、賞品に対応した数の応募券を所定の位置に貼り、官製ハガキの裏面に貼り付けて下記の住所にお送り下さい。応募締切は2003年5月31日(当日消印有効)です。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。応募券は本書籍のオビに付いています。

■あて先

〒136-8691
城東郵便局 私書箱25号

■キャンペーンについてのお問い合わせ先

カスタマーサポート電話／03-5433-7868(祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日の正午から午後5時受付)
メールでの問い合わせ／support@ml.enterbrain.co.jp

■注意事項

B賞のレアアイテムは各書籍によって応募の可否、内容が異なります。各書籍に付いているオビの折り返しにアイテムが記載されている場合のみ応募可能です。その場合、応募券１枚で応募できますが、他の賞品との同時応募はできません(１枚の応募券でA賞とB賞、およびニンテンドウ賞への重複エントリー不可)。複数の賞品に応募したい場合はプレゼント賞品１点に付き１枚のハガキでそれぞれに応募券を添付の上、ご応募下さい。また、ニンテンドウ賞はゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスタイトル関連書籍に添付された応募券のみご応募可となります。

キ リ ト リ セ ン

大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。10周年プレゼントキャンペーン **応募用紙**

WE ARE NO.1 10th Anniversary
応募券を貼ってください

氏名　　　性別 **男・女**　年齢

住所 〒　　　☎

希望賞品　　賞　※希望賞品番号(レアアイテムのみ)

この本を買った理由　□ファミ通の攻略本をいつも買っているから　□キャンペーンをやっていたから　□他社の本と比べて　□なんとなく　□その他(　　)

10周年プレゼントキャンペーンの感想

WE ARE NO.1 10th Anniversary
応募券を貼ってください

WE ARE NO.1 10th Anniversary
応募券を貼ってください

WE ARE NO.1 10th Anniversary
応募券を貼ってください

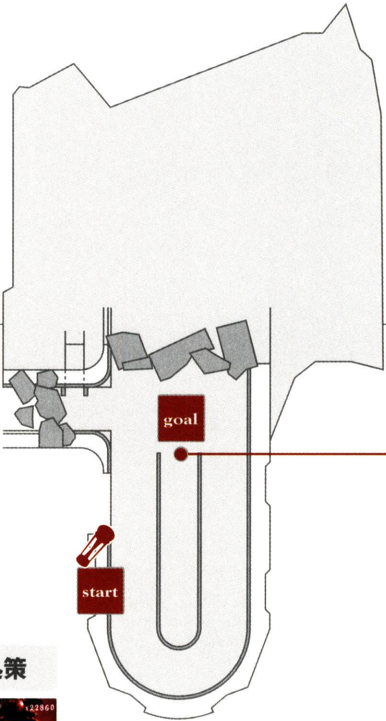
WE ARE NO.1 10th Anniversary
応募券を貼ってください

※切り取るか、コピーしてハガキに貼りつけてご使用下さい

1 ネファステュリスとの戦い

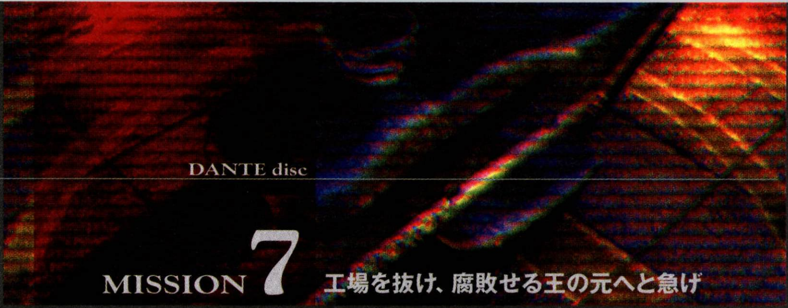
ネファステュリスの最初の攻撃を回避し、足元に接近する。ここでネファスベルミスに注意しながら斬りつければ、簡単に「SHOW TIME!!」にできる。この状態になったら、少し後方に下がってショットガン攻撃だ。巨大レーザーと拡散ビームは、横に回避して避ければいい。ネファステュリスのLIFEが少なくなったら、魔人化して一気にケリをつけてしまおう。

MISSION 6
overhead view



2 ネファスカピティスへの対処策

ネファステュリスを倒すと、頭部が変化してネファスカピティスとなる。前転でこの頭部の横に移動しよう。真横なら拡散ビームは当たらない。あとは、連続で斬りつけてコンボをつなげていく。ネファスカピティスが移動した場合は、ショットガンで攻撃し、雷球攻撃と縦の電撃波は横に回避、横の電撃波はジャンプで避ければいい。



DANTE disc

MISSION 7 工場を抜け、腐敗せる王の元へと急げ

Flow Chart フローチャート

START

（螺旋階段のシールスフィアを作動させて、“フレイムハート”を入手する）

（“ヴェンデッタ”を入手する）

エレベーターAに乗る

モノレール・コンテナに乗る

エレベーターBに乗る

ヘリポートへの扉を開く

MISSION CLEAR

エレベーターやモノレール・コンテナといった物を乗り継いで工場のヘリポートに向かう。基本的に敵と戦う必要はない。ヴェンデッタとフレイムハートを手に入れたら、隠しオーブでレッドオーブを獲得していこう。Sランクを取るには、モノレール・コンテナの中で「SHOW TIME!!」を出せばいい。あとは戦わなくても大丈夫。

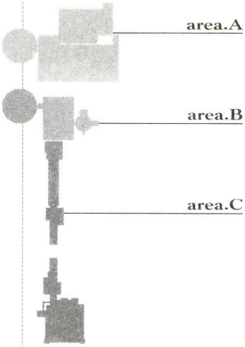
Data データ

規定クリアタイム	0:08:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム
ブルーオーブの欠片
フレイムハート
ヴェンデッタ
オフェンスハート
―
―

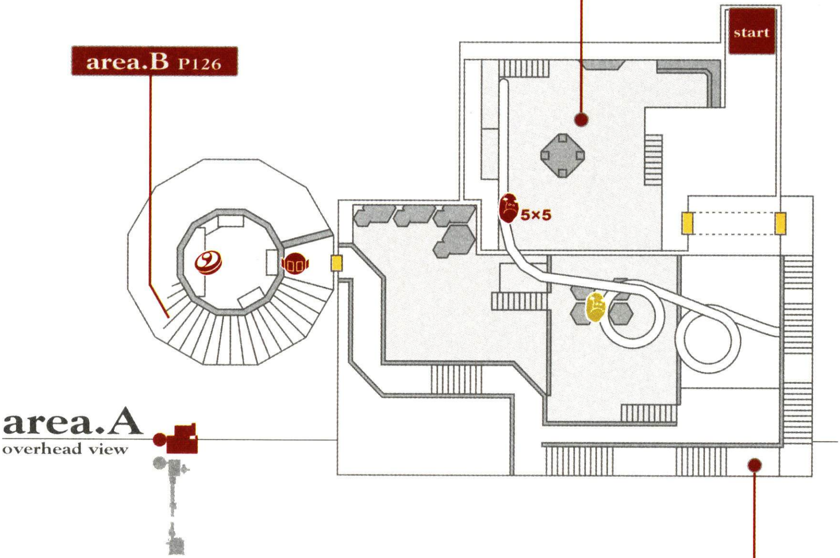
Enemy Data エネミー データ

- ムシラ
- ホムロムシラ
- ピュイア
- アゴノフィニス
- テレオフィニス
- スピセーレ
- フラムバット
- ブラッドゴート



1 ムシラの群れ

ムシラ、ホムロムシラが10体ずつ出現する。オーブを稼ぎたかったら、ここでコンボを決めるといい。中央タワーの裏側に敵が現われた場合は、前転でコンボをつなぎつつ接近だ。



2 一気に駆け抜ける

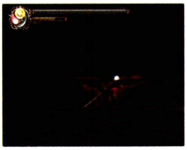
シャッターから外に出ると、ピュイアが空を舞っている。ここの敵は、倒しても何度も出現するので、相手にするだけ時間の無駄。前転移動で一気に通り抜けてしまおう。

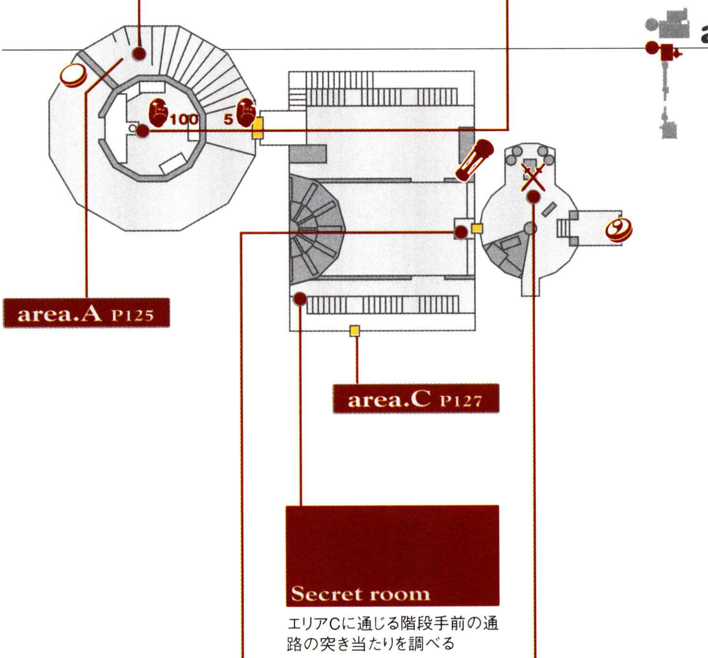
3 階段は走って通り抜ける

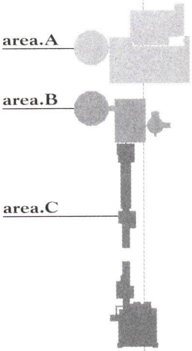
螺旋階段にはスピセーレとアゴノフィニスが現われる。スピセーレは自爆してダメージを与える難敵。ここは相手にせず、走ってすり抜けよう。

4 フレイムハートは高台に

まず螺旋階段入口のシールスフィアを作動させ、中央にある祭壇の結界を解いておく。階段を下りたら、エリアルハートでエアレイドだ。

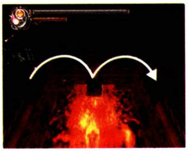






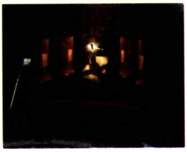
5 溶鉱炉を越える

溶鉱炉に落ちるとダメージを受ける。魔人化して飛んでいく手もあるが、画面の位置から、足場に向かって斜めジャンプすればいい。

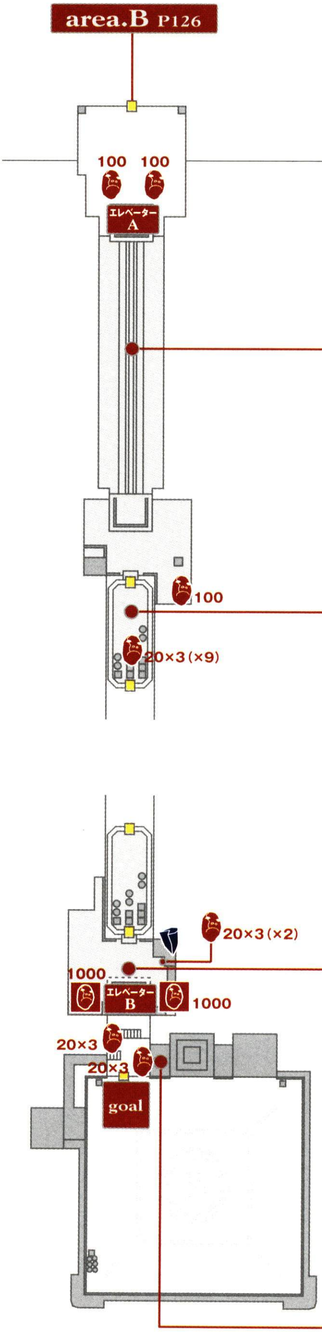


6 ヴェンデッタを忘れずに

溶鉱炉の足場の奥には部屋があり、中に近距離武器のヴェンデッタが刺さった魔物の死体が置かれている。ぜひ手に入れておこう。



area.C
overhead view



7 フラムバットの襲撃

エレベーターに乗るとフラムバットが現われる。ここは無視しても問題ないが、つぎのエレベーターではジャマになるので、上昇しはじめたら銃を連射して、さっさと倒してしまおう。

8 モノレール・コンテナ内での戦闘

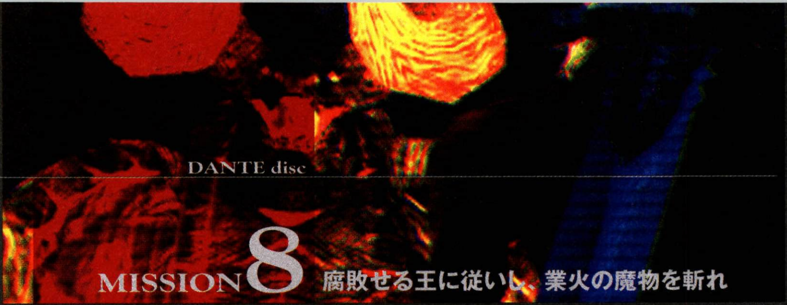
テレオフィニスとムシラ、それぞれ20体ずつ出現。ここでコンボを決め、レッドオーブを稼ぐといい。スティンガーで敵を跳ね飛ばし、囲まれないようにするのがコンボのコツだ。

9 隠しオーブを忘れずに回収

梁に上がると隠しオーブが現われる。ブルーオーブの欠片を取ったら、そのまま梁にジャンプして上に乗ろう。もう一方の梁には、下のドラム缶のところから上がっていける。

エレベーターを下りたあと、左側の壁にある扉を調べる

Secret room



DANTE disc

MISSION 8 腐敗せる王に従いし、業火の魔物を斬れ

Flow Chart フローチャート

START

フュリアタウルスを倒す

MISSION CLEAR

ヘリポートにたどり着くとフュリアタウルスとの戦いになる。炎を使った多彩な攻撃を仕掛けてくるが、距離を取って遠くから連射すれば問題はない。突進体当りも、はやめの横への回避で対処できるはずだ。ただし、ここで登場する敵はフュリアタウルスのみ。Sランク獲得には、この敵相手に「SHOW TIME!!」を出さなくてはならないのだ。

Data データ

規定クリアタイム	0:03:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
–
–
–
–
–
–

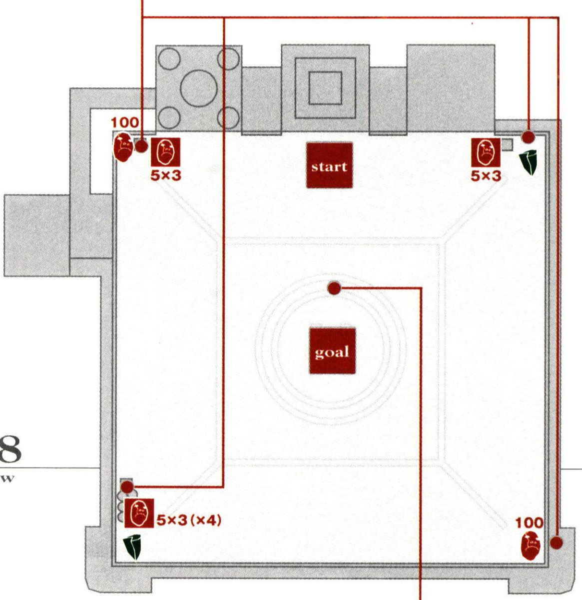
Enemy Data エネミーデータ

フュリアタウルス Boss

1 オーブを先に入手

規定獲得オーブ数を確実に満たしたいなら、ヘリポートの四隅にあるグリーンオーブを無傷の状態で取っておこう。木箱とドラム缶は、R2ボタンでフュリアタウルスのターゲットロックをオフにして剣で斬りつける。ダメージを受けていなければグリーンオーブもレッドオーブの替わりになるため、計1275個ぶんのオーブを獲得可能だ。

MISSION 8
overhead view



2 フュリアタウルスとの戦い

安全に倒すならセオリー通り、距離を取っての連射でオーケー。だが、Sランクを狙うなら、この強敵相手に接近戦を挑む必要がある。「SHOW TIME!!」で倒せば、レッドオーブが大量に出て、規定獲得オーブ数を満たせるだろう。このとき必ずとどめは剣で決めること。接近していないと、レッドオーブを回収できないのだ。

DANTE disc

MISSION 9 炎ですべてが無に帰す前に、工場から脱出せよ

Flow Chart フローチャート

START

工場への扉を開けると、カウントダウンが開始される(制限時間12分)

3つのトリガーストーンを作動させて、扉のロックを解除する

飛行機の貨物室に入る

(貨物室内にある箱を壊し、"ミサイルランチャー"を入手する)

制限時間内までに、飛行機の衝突によってできたファンの裂け目に入る

MISSION CLEAR

タイムリミットがあるミッション。12分以内にゴール地点にたどり着かないと、工場が爆発してゲームオーバーとなってしまう。とはいえ基本的にMISSION7の工場を逆にたどるだけなので、さほど迷うことはない。規定クリアタイムも余裕で達成できるはずだ。Sランク取得は、戦闘をホムロムシラ戦の1ヵ所だけに抑えることで簡単に取れるだろう。

Data データ

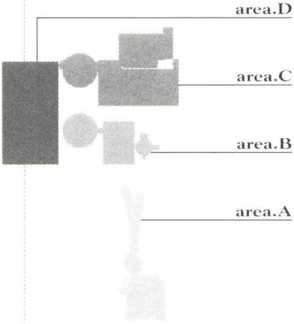
規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	2000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム

- ブルーオーブの欠片
- ミサイルランチャー
- ヴェンデッタ(MISSION7で入手していない場合)
- オフェンスハート(MISSION5、7で入手していない場合)
- ー
- ー

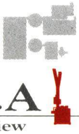
Enemy Data エネミーデータ

- ホムロムシラ
- アゴノフィニス
- テレオフィニス
- フラムバット
- スピセーレ
- ピュイア

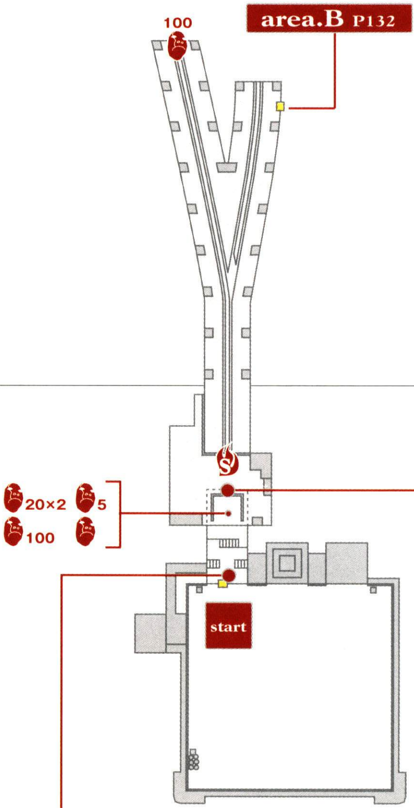


2 ホムロムシラで「SHOW TIME!!」

Sランク獲得のポイント。ホムロムシラが無限に現われるため、時間の許す限りコンボを決められるのだ。とはいえ規定クリアタイムもあるので、残り10分を切ったら先を急ぐように。



area.A
overhead view

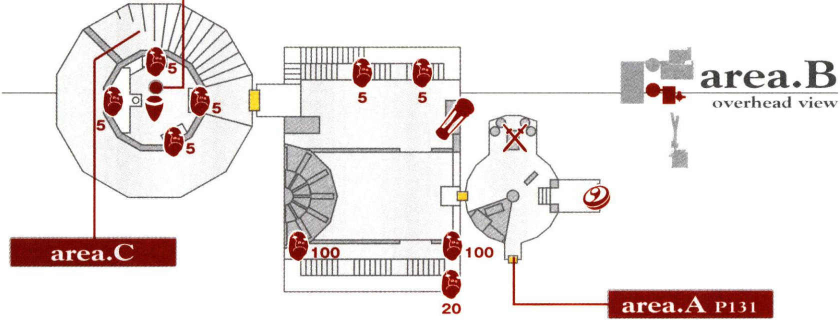


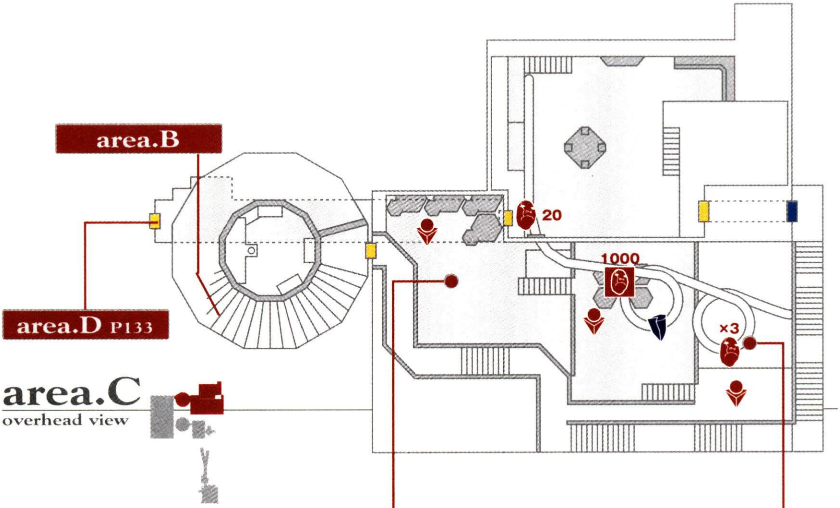
1 カウントダウン開始

扉を開けるとカウントダウンの開始。デモが終わったらエレベーターシャフトを飛び降りよう。このとき手前よりも奥寄りに落下すれば、レッドオーブを手に入れることができる。

3 オーブ岩を忘れずに

螺旋階段の最下層にはオーブ岩がある。階段を上る前に立ち寄っておこう。取り忘れに気づいたときは、引き返さずにそのまま上って途中の扉から飛び下りるといい。



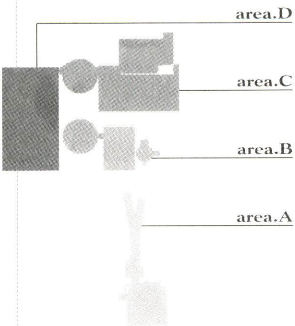


4 トリガーストーンでロック解除

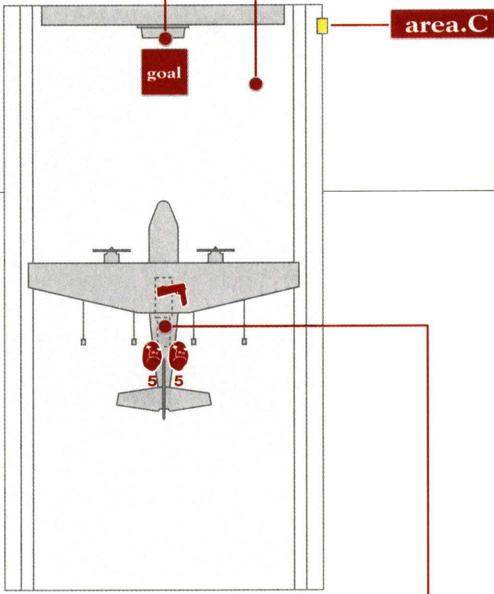
3つのトリガーストーンを作動させると、奥のシャッターのロックが解除される。R2ボタンを押したまま剣で斬りつけていこう。

5 パイプの上を歩く

パイプの上を伝っていくと、ブルーオーブの欠片が手に入る。ピュイアを撃ち落としながら、パイプの中心部分を頼りに進んでいこう。



area.D
overhead view



8 裂け目から脱出

イベントの結果、飛行機が動き出しファンに激突している。あとは激突によってできたファンの裂け目に入ればミッションクリアだ。

6 風圧に立ち向かう

飛行機の格納庫に入ると、巨大なファンによって壁際に押されてしまう。思うように移動できないが、前転なら風の影響を受けずに進める。

7 飛行機の中へ

飛行機後方から貨物室に入るとイベントが発生する。なお、貨物室の右側にある木箱には遠距離武器のミサイルランチャーが隠されている。強力な武器なので必ず手に入れておくこと。

DANTE disc

MISSION 10 魔界に巣食いし、宙を舞う巨大な魔物を倒せ

Flow Chart フローチャート

START

ふたつのトリガーストーンを剣攻撃で作動させ、奥の扉を開く

シールスフィアを作動させ、地下への入口を開く

通路を戻ると、魔界に飲み込まれる

サヴェッジゴーレム2体、デモノコーラス4体を全滅させる

ノクトプテランとラーヴァを倒す

ワープゾーンに入る

地下への入口に入る

MISSION CLEAR

このミッションの目的は、スイッチを作動させて地下への入口を開くことだが、地下の入口へ向かおうとすると、強制的にノクトプテランの巣へ飛ばされてしまう。元の世界に戻るには、敵を全滅させなければならない。つまり、そこでスタイリッシュコンボを決め、アベレージを上げておかない限り、Sランクは取れないというわけだ。

Data データ

規定クリアタイム	0:06:00
規定獲得オーブ数	1500個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

ブルーオーブの欠片

—

—

—

—

—

Enemy Data エネミーデータ

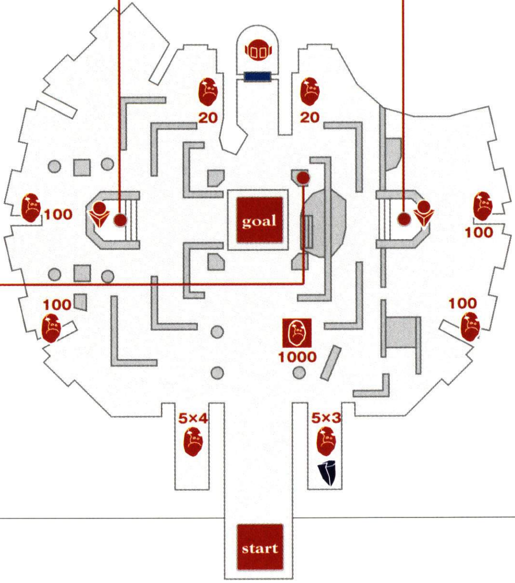
- パイロマンサー
- アウロマンサー
- デモノコーラス
- サヴェッジゴーレム
- ノクトプテラン Boss
- ラーヴァ(卵)
- ラーヴァ(成虫)

1 トリガーストーンを作動させる

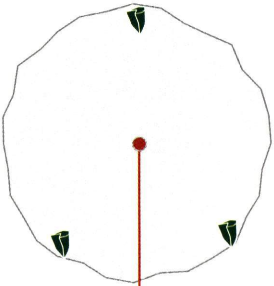
一度斬ったトリガーストーンは一定時間が経過すると元の状態に戻ってしまう。一方を作動させたら、すぐにもうひとつを作動させなくてはならないが前転で移動すれば十分間に合う。

中央に立つ4本の柱のうち、マップ北西の柱の顔を調べる

Secret room



MISSION 10
overhead view



2 ノクトプテランの巣での戦い

最初に現われるサヴェッジゴーレムとデモノコーラスで、「SHOW TIME!!」を出しておこう。つぎのノクトプテラン戦だが、相手が空を飛んでいるため、銃の連射が基本。ノクトプテランが生み出すラーヴァの突進攻撃は、ジャンプしての甲割りで対処しよう。これを繰り返せば、スタイリッシュコンボを出せるはずだ。

DANTE disc

MISSION 11 遺跡を抜け、強大な力を宿す戦士との死闘の場へ

Flow Chart フローチャート

START

シールスフィアを作動させる

扉を剣攻撃で破壊する（隠し部屋で“マーシレス”を入手する）

シールスフィアを作動させる（“サブマシンガン”を入手する）

中央の赤い床に乗る

（3つの石棺を破壊して、“ヒーリングハート”を入手する）

ボルヴェルク、フレキ＆ゲリを倒す

扉を開ける

MISSION CLEAR

仕掛けやアイテムが多く登場し、通路にある石棺からは100個ぶんのレッドオーブが手に入る。オーブ岩や隠しオーブを合わせると、かなりのレッドオーブが稼げるだろう。ここでSランクを取るにはボルヴェルク戦がカギとなる。コンボを決めるのは難しいので、ノーダメージで倒すことに主眼をおく。「SHOW TIME!!」はザコ敵で出しておくように。

Data データ

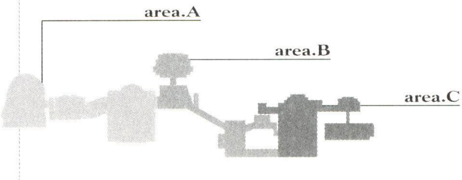
規定クリアタイム	0:12:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

- ブルーオーブ
- ブルーオーブの欠片
- マーシレス
- サブマシンガン
- ヒーリングハート
- —

Enemy Data エネミーデータ

- アゴノフィニス
- ブラッドゴート
- グブスムシラ
- デモノコーラス
- サヴェッジゴーレム
- フレキ＆ゲリ
- ボルヴェルク Boss

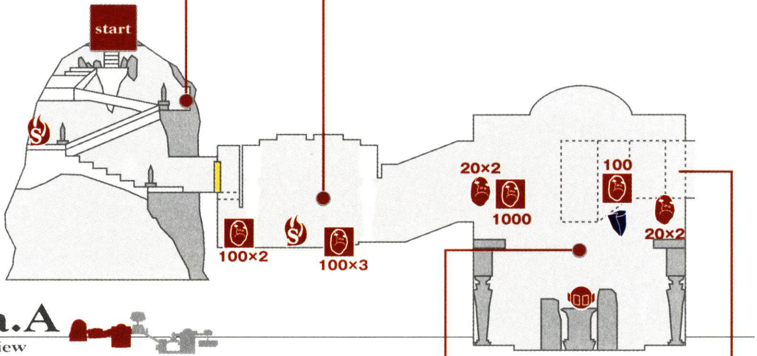


スタート直後の階段の途中にある、壁の紋章を調べる

Secret room

1 「SHOW TIME!!」を連発する

ここでのグブスムシラをはじめ、前半だけで4種類の敵が出現する。コンボを出すチャンスなので、狙っていこう。Sランク取得の第一歩だ。

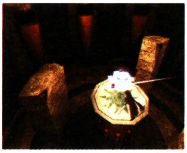


area.A
ground view

area.B P138

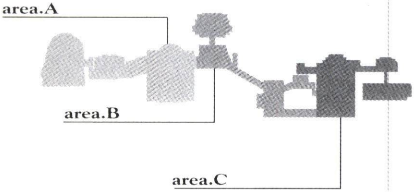
2 部屋を回転させる

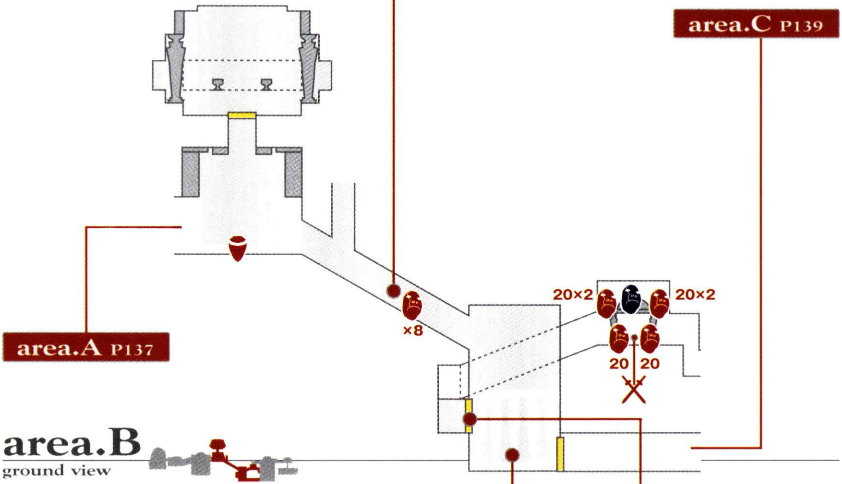
シールスフィアを作動させると部屋が回転し、新たな通路が開かれる。入口右側2番目のくぼみに隠しオーブがあるが、回転後は取りにくくなってしまうため、回転前に取っておくといい。



3 魔導球を避けて進む

オーブ岩の先の坂道にさしかかると、背後から魔導球が転がってくる。前転で進めば問題なくかわせるが、魔導球に当たってしまった場合は、オーブ岩の上にある隠し部屋に飛ばされ、サヴェッジゴーレム2体と戦うことになる。スタイリッシュアベレージを下げないためにも、隠し部屋への強制移動だけは避けたいところだ。





4 吊り天井の先の扉

吊り天井が上がっているあいだに、紋章が描かれた壁を剣で斬りつけ破壊する。吊り天井が画面の上までいったら、避難しておくこと。

5 隠し部屋の入口

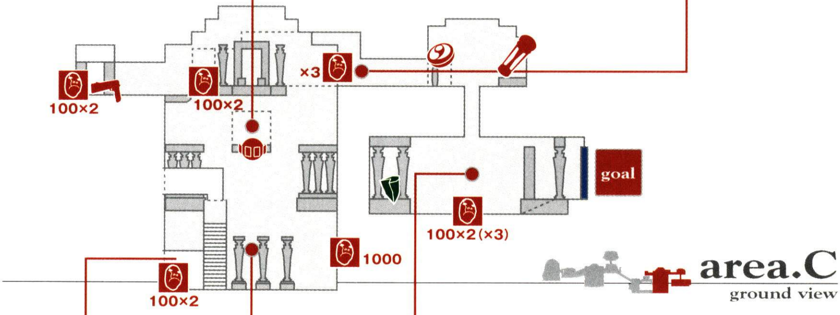
紋章の壁を破壊すると、反対側の塞がれていた通路も通れるようになる。そこを進むと、近距離用武器のマーシレスが置かれた隠し部屋にたどり着く。忘れずに手に入れておこう。

6 空中に浮かぶ足場

空中に浮かぶ足場をジャンプで移動し、足場の上のほうにあるシールスフィアを作動させる。作動後、下の赤い床に乗ると、その部分がせり出し、最上部の通路へ進むことができる。D.T.ゲージに余裕があれば、魔人化して上昇するのも手だ。そのまま先に進む前に、足場の途中にある脇道に入り、サブマシンガンを取っておこう。

7 3つの石棺の謎

3つの石棺を同時に破壊して通路を進むとヒーリングハートが手に入る。時間が経つと石棺は復活してしまうので、均等に攻撃を当てていくこと。亀裂音に注意しよう。



area.B P138

シールスフィアに向かう途中にある足場の扉を調べる

Secret room

8 ボルヴェルクとの戦い

戦闘がはじまったら右後方の段差のある場所に上がり、ボルヴェルクを誘導する。ボルヴェルクが接近したら、今度は左側に場所を移動。するとボルヴェルクは柱と段差にはばまれて近づくことができなくなる。あとは、さっさとフレキ＆ゲリを銃の連射で倒し、ボルヴェルクにミサイルランチャーをお見舞いしてやるだけだ。

DANTE disc

MISSION 12 遺跡の奈落に潜む、双頭の巨人を討て

Flow Chart フローチャート

START

仕掛けを破壊して、下への入口を開ける

プルートニアンを倒す

出現したゲートに入る

MISSION CLEAR

引きつづき地下遺跡を進んでいく。エリアはせまいが、やっかいな敵との連戦となる。とくに最初の敵は対処の仕方が分からないと先に進むことができない難敵。まずは動きを見極めることが先決だ。ここでのSランククリアは、最後のプルートニアンにスタイリッシュコンボを決められるかどうかで決まる。武器のレベルを上げて臨もう。

Data データ

規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	1000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

- —
- —
- —
- —
- —
- —

Enemy Data エネミーデータ

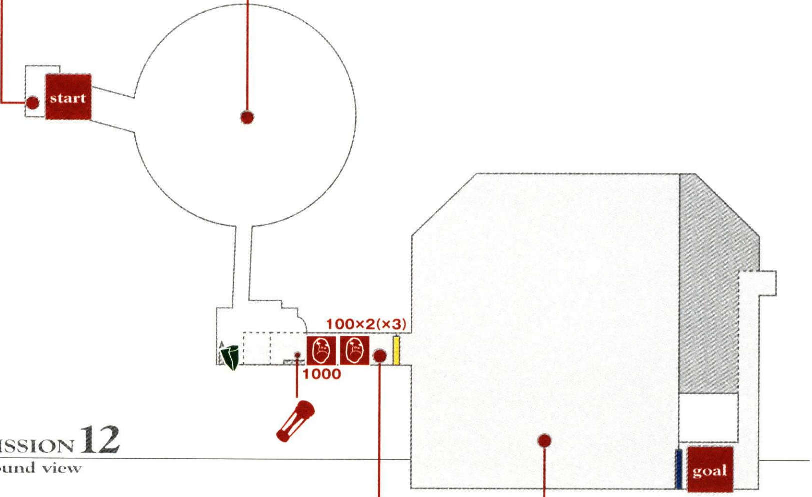
- サルガッソー
- アゴノフィニス
- プルートニアン Boss

スタート地点から後方に進んで、背後にある壁を調べる

Secret room

1 仕掛けを破壊する

空中で回転する8個の仕掛けをすべて破壊すればいい。バリアーの動く方向に向かってジャンプすればダメージを受けずに済むはずだ。仕掛けの周囲に配備されているサルガッソーは仕掛けを壊すついでに倒してしまおう。ただし4体とも倒すと、ふたたび4体で出現するため、1体だけ残した状態で仕掛けを破壊すること。



MISSION 12
ground view

2 プルートニアンとの戦い

安全に倒すならミサイルランチャーを撃ち込むだけでいい。しかし、スタイリッシュコンボを決める場合は、プルートニアンの背後から剣を当て、振り向いたら回避行動というパターンに持ち込む必要がある。壁から出るレーザー・ビームは連続回避で切り抜けられる。危ないと感じたら攻撃はあと回しにして、回避行動に専念だ。

左側の石棺のうち、扉にいちばん近いものの後ろを調べる

Secret room

DANTE disc

MISSION 13 腐敗せる王を倒し、護り手を救い出せ

Flow Chart フローチャート

START

アリウスを倒す

MISSION CLEAR

アリウスとの最初の戦闘だ。アリウスは暗黒魔法を駆使し、ジョモツムシラとアビスゴートを召喚する。多彩な攻撃を仕掛けてくるが、ミサイルランチャーの力押しでカタがつく。Sランクを目指す場合は、レッドオーブ稼ぎが不可欠。ジョモツムシラでスタイリッシュコンボを決め、レッドオーブを回収していけば達成できるだろう。

Data データ

規定クリアタイム	0:03:00
規定獲得オーブ数	1000個
シークレットルーム数	0

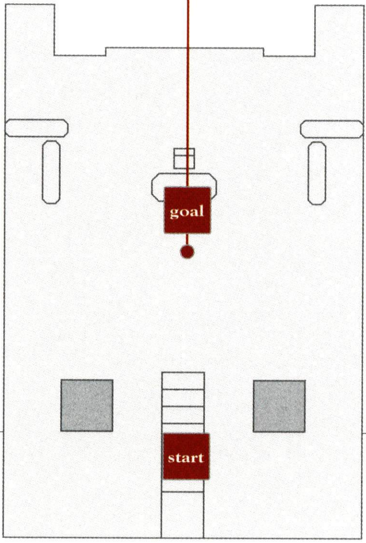
入手アイテム
–
–
–
–
–
–

Enemy Data エネミーデータ

- ジョモツムシラ
- アビスゴート
- アリウス Boss

1　アリウスとの戦い

アリウスの暗黒針や暗黒吸引が届かない位置から銃を連射しよう。リボルバー攻撃はつねに動き回ることで防げるはずだ。スタイリッシュコンボはジョモツムシラで上げていく。ただし規定クリアタイムが3分と短いので、「SHOW TIME!!」になったらアリウスに攻撃を集中させよう。魔人化で一気にたたみかけるのも手。



MISSION 13
overhead view

DANTE disc

MISSION 14 魔の波動を開放し、魔界への道を開け

Flow Chart フローチャート

START

マップ内の4つのシールスフィアを作動させる

部屋の中央の目玉を剣で攻撃する

直後に登場するファントムを倒す

MISSION CLEAR

魔界化した街が舞台。4つのシールスフィアを作動させると、魔界の門が開くようになる。シールスフィアは上空や通路の隅など、見つけにくいところにあるうえ、敵の邪魔も入るので作動させるのは容易ではない。だからといって、すべての敵を相手にすると時間が足りなくなってしまう。戦うべき場面を見極めることが重要となる。

Data データ

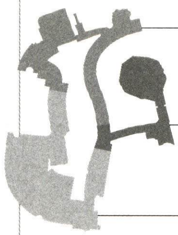
規定クリアタイム	0:11:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

- ブルーオーブの欠片
- マーシレス(MISSION11で入手していない場合)
- ヒーリングハート(MISSION11で入手していない場合)
- –
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

- アビスゴート
- ブラッドゴート
- パイロマンサー
- アウロマンサー
- ブロントマンサー
- グブスムシラ
- ジョモツムシラ
- サヴェッジゴーレム
- デモノコーラス
- アゴノフィニス
- ファントム Boss

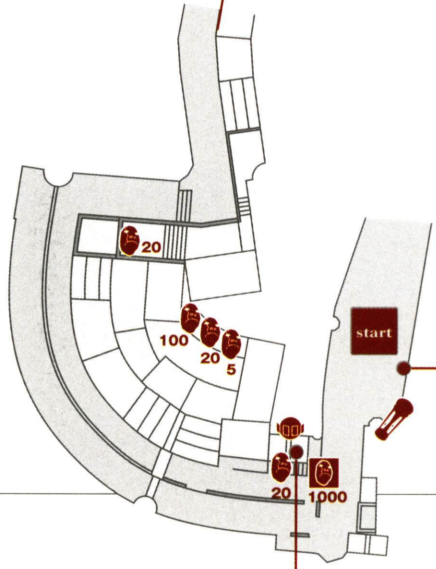


area.B P146

スタート地点の左、時空神像の手前にある扉を調べる

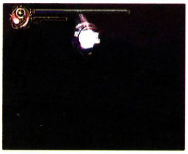
Secret room

area.A
overhead view



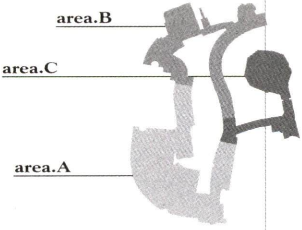
1 甲割りで斬りつける

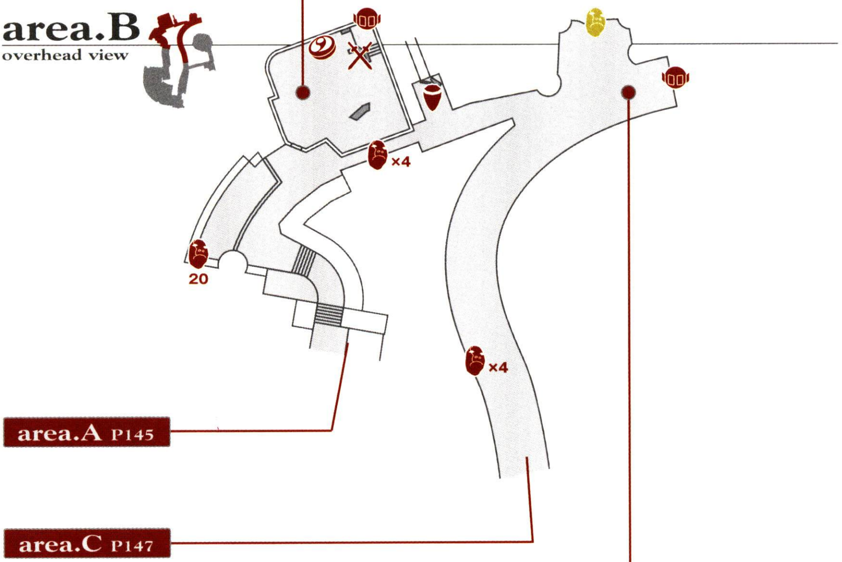
上空のシールスフィアに近づくと、2体のアビスゴートが現れる。Sランクを狙うなら、相手にしないこと。作動にはR2ボタンを押したままエアハイクで剣を振り下ろすのが効果的だ。



2 戦いのポイント

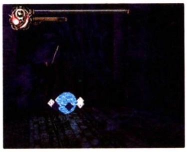
広場の隅に隠すようにして、ふたつ目のシールスフィアが置かれている。広場に現われる敵はブロントマンサーとジョモツムシラ。戦闘を避けることは難しいので、ここでスタイリッシュコンボを決めておくといいだろう。ブロントマンサーの放つサンダーは、こまめに回避移動を繰り返せば、さほど恐れる攻撃ではない。





3 シールスフィアを優先

3つ目のシールスフィア付近には、サヴェッジゴーレムとデモノコーラスが現われる。どちらの敵も倒すのに時間がかかるうえ、コンボをつなぎにくいので、無視してシールスフィアの作動を優先させよう。確実にシールスフィアに当てるには、これまで通りR2ボタンを活用。ここでは小ジャンプしての甲割りが効果的だ。

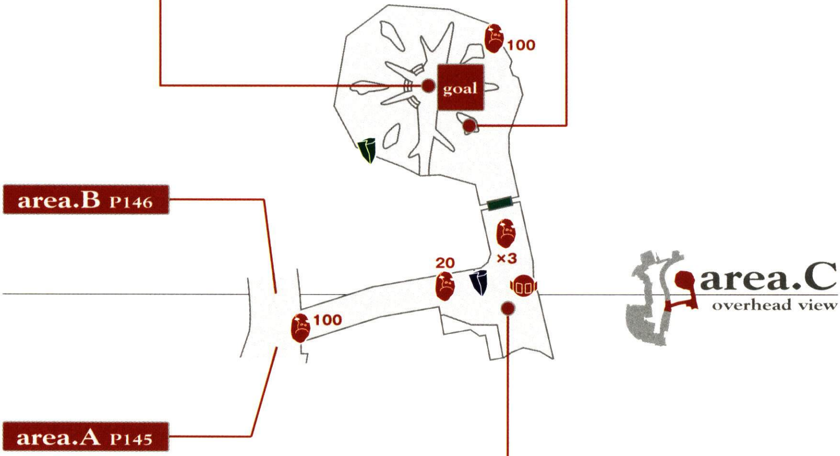


5 中央の目玉を斬る

魔界の門がある広場では、中央の大きな突起物が目につくはず。それを剣で斬りつけると、前作にも登場したファントムとの対面となる。

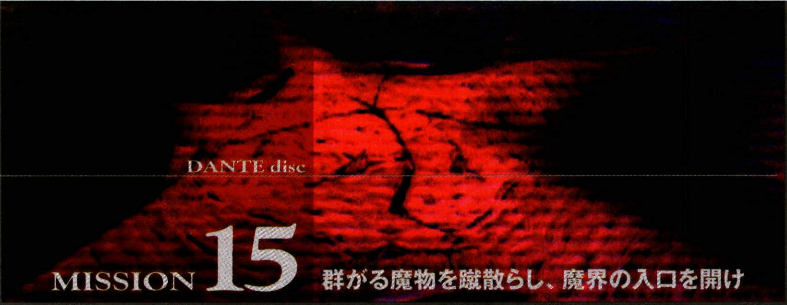
6 ファントムとの戦い

ファントムの弱点は口。正面からスティンガーや銃攻撃を当てていけばいい。スティンガーを出した場合は、すぐ後方に回避して様子をみよう。ツメ攻撃や尻尾攻撃をしてきた場合は、連続回避で距離を取り、火柱や火炎弾を出したら一定方向に回避移動し、すかさず反撃。ダメージを抑えればSランクも不可能ではない。



4 マンサー軍団との戦い

4つ目のシールスフィアは上空に浮いている。ここはマンサー軍団の魔法攻撃が激しいので、全滅させてから作動させること。戦闘時はスタイリッシュコンボを決めておくように。



DANTE disc

MISSION 15 群がる魔物を蹴散らし、魔界の入口を開け

Flow Chart フローチャート

START

中央の目玉を剣で攻撃する

（繭に敵を3回当てて、“クロノハート”を入手する）

3分以内に出現するすべての敵を全滅させる

魔界の入口に飛び込む

MISSION CLEAR

ファントムを倒しただけでは魔界の門は開かない。完全に門を開くには、もう一度目玉を斬りつけ、出てくる敵を3分以内に全滅させる必要があるのだ。全滅に失敗すれば、目玉を斬るところからやり直しとなってしまう。ただし、再挑戦時は難易度が下がるのでクリア自体は楽になる。Sランク取得についてはダメージの軽減が第一の目標だ。

Data データ

規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	2500個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
クロノハート
－
－
－
－
－

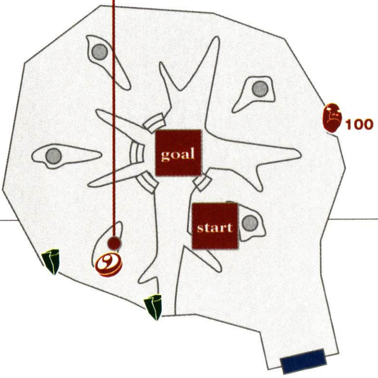
Enemy Data エネミーデータ

- ジョモツムシラ
- デモノコーラス
- アビスゴート
- ピュイア
- モルトフィニス
- ブラッドゴート
- ブロントマンサー

1 クロノハートの取りかた

これまでのデビルハーツと異なり、手に入れるには手順を踏む必要がある。土が盛り上がっている場所を調べてから、敵を3回ぶつけよう。スティンガーの跳ね飛ばし攻撃が有効だ。

MISSION 15
overhead view



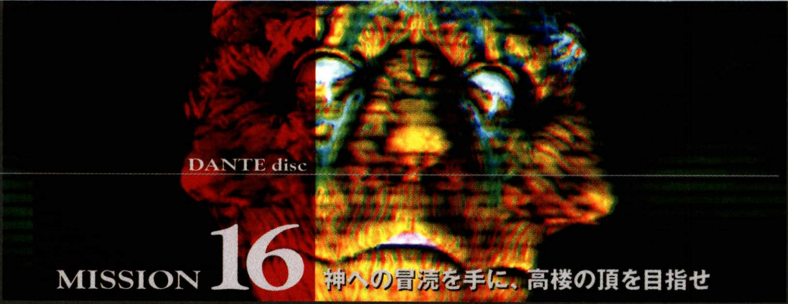
タイムトライアル時の出現敵リスト

1回目のクリア条件	
ジョモツムシラ	11体
デモノコーラス	9体
アビスゴート	7体
→失敗すると2回目へ	
2回目のクリア条件	
モルトフィニス	8体
ピュイア	12体
ブラッドゴート	4体
→失敗すると3回目AorBへ	
3回目Aのクリア条件	
ブロントマンサー	8体
アビスゴート	3体
モルトフィニス	4体
→失敗すると3回目Bへ※	
3回目Bのクリア条件	
ジョモツムシラ	6体
サヴェッジゴーレム	2体
アビスゴート	2体
→失敗すると3回目Aへ※	

※3回目はAかBのどちらかにランダムで変化。以降は、AとBが交互に出現する。

2 3分以内に敵を全滅させる

1回目に目玉を斬ったときに出現する敵は、数が多いため、1回でクリアするのは難しい。確実に全滅させることができるのは2回目以降。戦闘はここだけになるので、規定獲得オーブ数やスタイリッシュアベレージのことも踏まえ、「SHOW TIME!!」までコンボを決めて、レッドオーブや評価を上げておくように。



DANTE disc

MISSION 16 神への冒涜を手に、高楼の頂を目指せ

Flow Chart フローチャート

START

封印の扉に近づき、ブラッドゴート6体を全滅させて、エレベーターAに乗る

“神への冒涜”を入手して、扉の邪神像にはめ込む

ボルヴェルク、フレキ＆ゲリを全滅させ、“神への冒涜”を入手し、扉にはめ込む

アビスゴート3体、デモノコーラス6体を全滅させ“神への冒涜”を入手し、扉にはめる

（シールスフィアを作動し、アビスゴート4体を全滅させ、“フロストハート”を入手）

エレベーターBに乗り、社長室に入る

トリスマギアを倒し、ワープゾーンに入る

MISSION CLEAR

このミッションは、進めるうちにマップが変化し、新たなルートが開くという仕掛けになっているため、ここではマップの最終形態を掲載している。プレイ時はマップのこまめなチェックを忘れずに。Sランクを取るには、エレベーターの敵でコンボを上げ、レッドオーブはツボの破壊で稼ぐといい。あとはボス戦でダメージを抑えられれば取れるはずだ。

Data データ

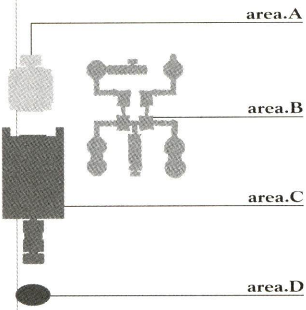
規定クリアタイム	0:12:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム

- ブルーオーブ
- 神への冒涜×3
- フロストハート
- サブマシンガン（MISSION11で入手していない場合）

Enemy Data エネミー データ

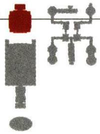
- ブラッドゴート
- アビスゴート
- テレオフィニス
- モルトフィニス
- アウロマンサー
- パイロマンサー
- デモノコーラス
- グブスムシラ
- ジョモツムシラ
- サヴェッジゴーレム
- フレキ＆ゲリ
- ボルヴェルク
- トリスマギア Boss

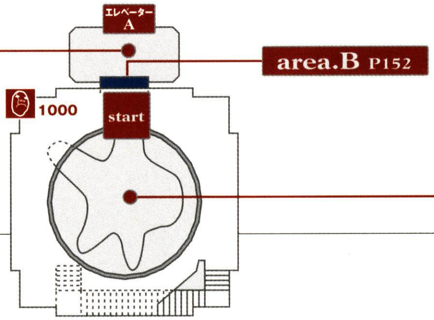


1 扉の封印を解除する

エレベーターの扉に近づくと、ブラッドゴートが6体出現。すべて倒せば、扉の封印が解ける。回避を優先させ、1体ずつロックして倒そう。もちろん隠しオーブを回収してから進むこと。

area.A
overhead view





2 エレベーターの中での戦い

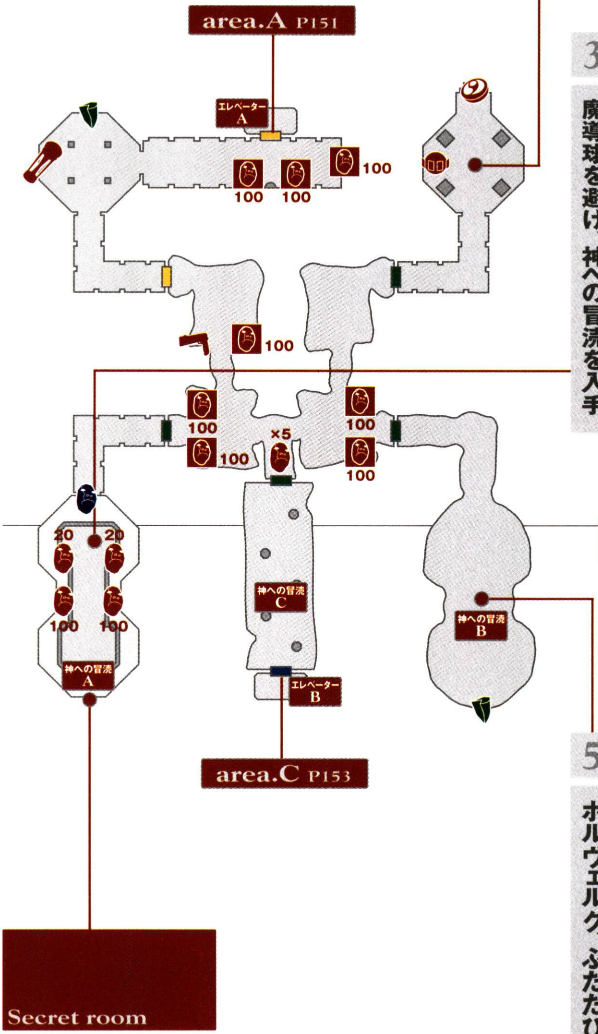
エレベーターが動き出すとテレオフィニスとモルトフィニスの集団が現われる。いっせいに襲いかかられる前にスティンガーやハイタイムを駆使して、複数の敵をダウンさせてしまおう。

4 魔導球に取り込まれると……

魔導球にぶつかると異界に飛ばされ、サヴェッジゴーレムとモルトフィニスと戦うことになる。サヴェッジゴーレムを全滅させない限り脱出できないので、R2でロックオフし、集中的に狙うこと。倒すと3の部屋へと戻れる。

6 フロストハートを入手

シールスフィアを作動させるとアビスゴート4体との戦闘になる。フロストハートを取ると、D.T.ゲージが回復するので魔人化して戦おう。



神への冒涜が置かれた場所の下の壁を調べる

area.B
overhead view

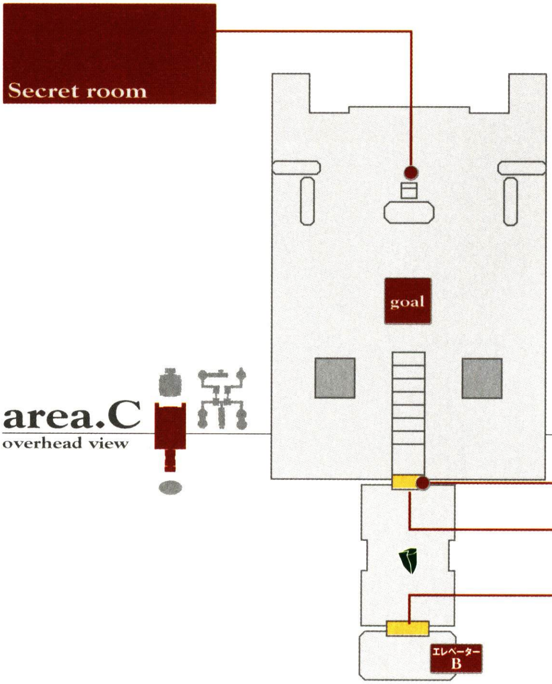
3 魔導球を避け、神への冒涜を入手

部屋に入ると魔導球が四方から転がってくる。これを避けるには中央よりも壁側のルートを進み、部屋中央のくぼみを過ぎたところで左隅の方向にエアハイクすればいい。入手した神への冒涜は、入口扉の邪神像に近づくだけで使用できる。

5 ボルヴェルク、ふたたび

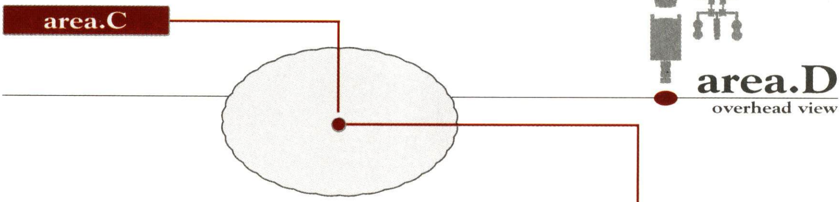
ここでも神への冒涜が手に入るが、ボルヴェルクを倒さなければならない。部屋の両側を行き来してボルヴェルクとの距離を開き、遠くからミサイルランチャーを発射しよう。

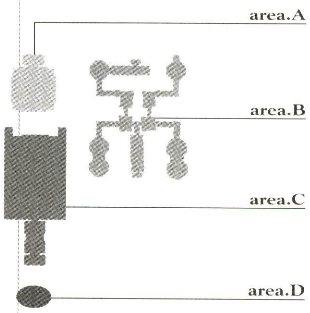
トリスマギア戦終了後、ワープホールに入らず、イスを調べる



7 トリスマギアの部屋へ

扉に入ると、強制的にトリスマギアの待つエリアDへ飛ばされる。廊下のグリーンオーブで回復しておこう。





8 トリスマギアとの戦い

3つの顔が炎、氷、雷の攻撃を仕掛けてくる。接近しての攻撃や火炎弾、氷弾、雷弾は横への回避で、サンダーリングは正面に立っていれば当たることはない。一定時間ごとに合体し、合体光弾を放つが、これも発射後に横へ回避することでかわせる。スタイリッシュコンボはこれらの回避で稼ぐといいだろう。合体時が攻撃のチャンスだ。

DANTE disc

MISSION 17 邪なる儀式を阻止し、腐敗せる王を倒せ

Flow Chart フローチャート

START

アリウスを倒す

MISSION CLEAR

アリウスとの2度目の戦い。基本的な戦いかたはMISSION13と同じで、違うのはアリウスのLIFEの量とセクレタリーの存在くらい。クリアだけを目指すなら、アリウスのみをミサイルランチャーで攻撃すればいい。Sランクを取るには、ダメージを受けないことが重要。銃は動きながら撃ち、移動は回避で行なう。立ち止まらないようにこころがけること。

Data データ

規定クリアタイム	0:04:00
規定獲得オーブ数	1000個
シークレットルーム数	0

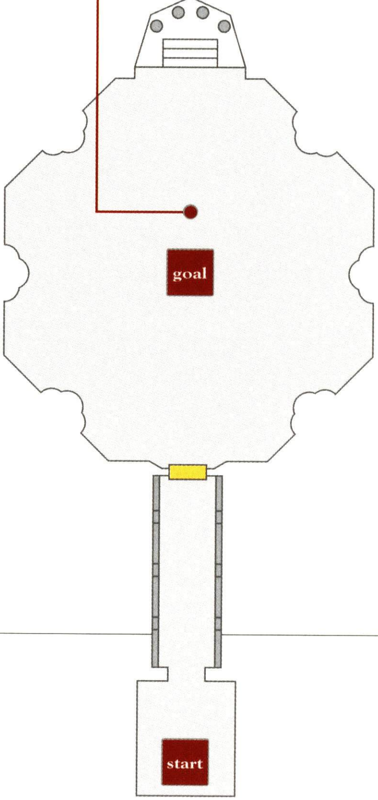
入手アイテム
–
–
–
–
–
–

Enemy Data エネミー データ

- ジョモツムシラ
- セクレタリー
- アリウス Boss

1 アリウスとの戦い

アリウスは一定の場所を定期的に移動する。アリウスが移動したら位置を確認し、接近しよう。その合間にジョモツムシラとセクレタリーを回避行動でかわし、コンボを稼いでおく。「SHOW TIME!!」後は遠距離からハンドガンで倒していけばいい。レッドオーブが1000個集まったら、ザコ敵はけん制程度にし、アリウスに集中攻撃だ。



MISSION 17
overhead view

MISSION 18 地獄より這い出たる魔物を、永遠に滅ぼせ

Flow Chart フローチャート

START

アルゴサクス・ザ・ケイオスを倒す

ザ・ディスペア・エンボディードを倒す

MISSION CLEAR

アリウスが呼び出した混沌の覇王との決戦。アルゴサクスはアルゴサクス・ザ・ケイオスとザ・ディスペア・エンボディードの2形態で戦いを挑んでくる。倒すにはそれぞれの攻撃パターンを覚えることが重要だ。なお、レッドオーブは出てこないため、規定獲得オーブ数を満たすには、ダメージを受ける前にグリーンオーブを取る必要がある。

Data データ

規定クリアタイム	0:07:00
規定獲得オーブ数	1500個
シークレットルーム数	0

入手アイテム

- –
- –
- –
- –
- –
- –

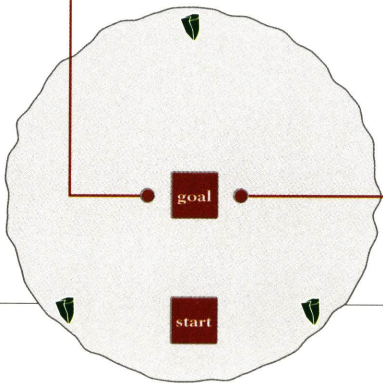
Enemy Data エネミーデータ

アルゴサクス・ザ・ケイオス	Boss
ザ・ディスペア・エンボディード	

1 アルゴサクス・ザ・ケイオスとの戦い

これまでに対決した敵の頭部が集まってできた敵。それぞれの頭部と頭部のあいだが死角になっており、比較的安全に戦うことができる。そこを起点にしてひとつずつ、頭部をつぶしていこう。攻撃は、ネファステュリスから順に時計回りに倒していくのがベスト。コンボはファントムの火柱の回避で決めよう。

MISSION 18
overhead view



2 ザ・ディスペア・エンボディードとの戦い

アルゴサクス・ザ・ケイオスを倒すと、中から現われる。すばやい動きが特徴だが、銃を連射し、姿が消えたら回避行動というパターンで倒せる。ザ・ディスペア・エンボディードは火属性なので、フロストハートで魔人化すればより効果的だ。また、スタイリッシュコンボは回避行動を連続させることで決めることができる。

ダンテコスチュームチェンジ

ダンテDIESELコスチューム

ダンテのノーマルモードをクリアすると追加される。どことなくダークなイメージを受ける従来のコスチュームと違って、とてもラフな服装だが、ダンテのクールさは相変わらずだ。

DANTE RIDERS Ver.

ダンテ旧作コスチューム

前作『デビル メイ クライ』の服。ダンテのマストダイモードをクリアすると追加される。使える技などは変わらないが、前作からプレイしているファンならぜひ押さえておきたい。

DANTE FIRST Ver.

LUCIA disc

LUCIA disc

MISSION 1 門の封印を解き、時を刻む塔へと向かえ

Flow Chart フローチャート

START

レッドオーブを45個消費して、扉を開ける

サヴェッジゴーレム2体を倒して、通路にかけられた結界を解除する

時計塔に入る

MISSION CLEAR

このミッションで必ず倒さなければならないのは、最後の橋に登場するサヴェッジゴーレム2体のみ。ただし、それだけでは規定数のレッドオーブを獲得するのは難しい。エリアBに出現するアゴノフィニスを倒してオーブを稼ぎ、ルシアの連続技に慣れておくといい。きちんとコンボをつなげ、ダメージにさえ気をつければ、Sランクは簡単に出せるはずだ。

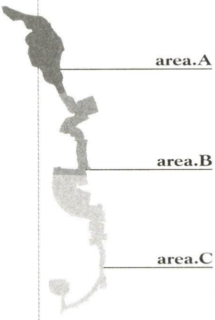
Data データ

規定クリアタイム	0:08:00
規定獲得オーブ数	2000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム
ブルーオーブの欠片×2
—
—
—
—
—

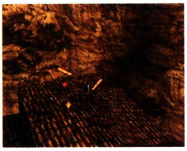
Enemy Data エネミーデータ

- アゴノフィニス
- ピュイア
- サヴェッジゴーレム

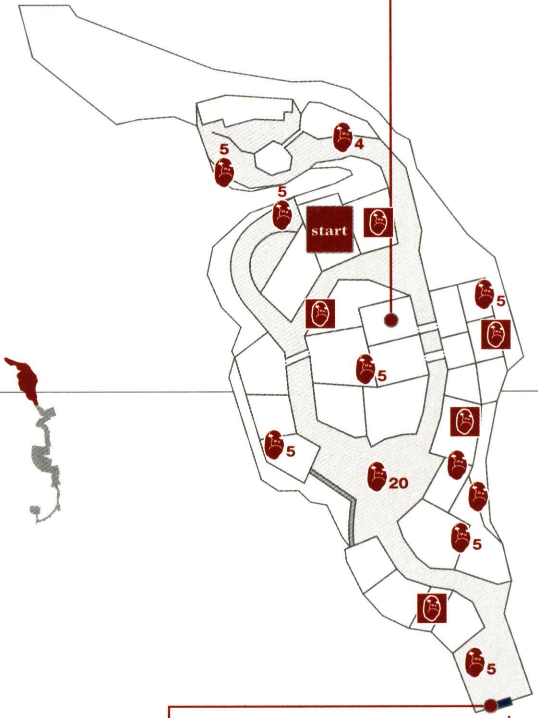


1 レッドオーブを回収する

まずはエリア内をすみずみまで歩き回り、レッドオーブを拾い集めよう。屋根の上の煙突を破壊したときに出現するものも含め、このエリアだけで計66個のレッドオーブが入手できる。



area.A
overhead view



2 門の封印を解く

レッドオーブが45個以上たまったら、マップ下側の門の前へと移動。扉には封印がかかっているが、レッドオーブを消費することで、封印が解けて、先に進めるようになるのだ。

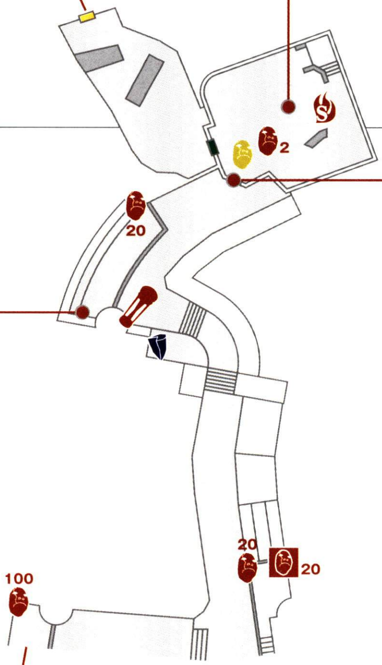
area.B P162

3 アゴノフィニス出現

計8体のアゴノフィニスが登場する。戦わなくても先へ進めるが、Sランクを狙うならコンボをつないで倒し、スタイリッシュポイントとレッドオーブを稼いでおきたい。

area.A P161

area.B
overhead view



Secret room

時空神像そばの水路に入り、突き当たりにある鉄格子を◎ボタンで調べる

area.C P163

4 出口は頭上にある

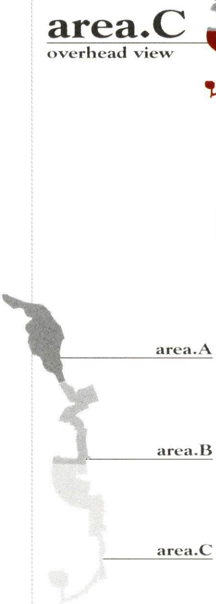
広間に入ったところでジャンプすると、頭上の壁に出口となる穴があいていることを確認できるはずだ。エアハイクを使って道標替わりのオーブを取りつつ、壁を跳び越えよう。

5 サヴェッジゴーレムを倒す

橋の途中で発生する結界は、サヴェッジゴーレム2体を倒すと消滅する。1体目を倒したあとは、回避でコンボを持続させておくこと。

ゴール地点の時計塔に入る前に、塔の左側へ回り込み、人の顔が彫られた壁を調べる

area.C
overhead view



6 石像の上のブルーオーブの欠片

壁に彫られた巨大な石像の頭の上には、ブルーオーブの欠片が置かれている。いったん写真の足場に乗り、石像の頭に向かってジャンプすれば手に入れることができる。

LUCIA disc

MISSION 2 塔の頂に眠る、剣の祭器を手に入れよ

Flow Chart フローチャート

START

シールスフィアを作動させる

ゴートリング2体を倒して“エリアルハート”を入手する

(“ダート”を入手する)

シールスフィアを作動させる

時空神像が置かれた部屋へと通じる穴を開く

タルタルシアンを倒して“剣のアルカナ”(ARCANA SPADA)を入手し、屋上へ通じる扉を開ける

屋上から飛び降りる

MISSION CLEAR

最初の部屋でゴートリングとアゴノフィニスを倒してオーブを稼いだら、最上階まで戦闘は回避。途中に出現する敵は相手にせず、ジャンプやエアレイドを駆使してひたすら上を目指すこと。エリアCで2000個ぶんの隠しオーブを入手し、その先で戦うタルタルシアンを「SHOW TIME!!」で撃破すれば、間違いなくSランクに到達しているだろう。

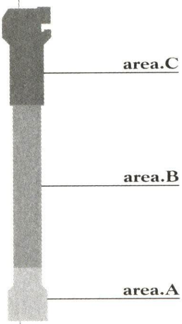
Data データ

規定クリアタイム	0:09:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
ブルーオーブの欠片×2
エリアルハート
ダート
剣のアルカナ
—
—

Enemy Data エネミーデータ

- アゴノフィニス
- ゴートリング
- ピュイア
- タルタルシアン Boss

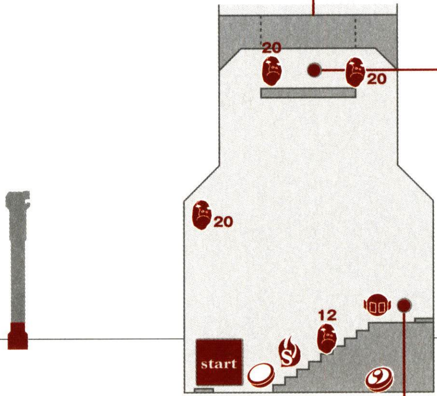


2 エリアルハート入手後、2階へ

ゴートリングを倒したら、祭壇のエリアルハートを入手する。最初に手に入れたデビルハーツは自動的に装備されるので、そのまま魔人化して空を飛び、つぎのエリアに進もう。

area.B P166

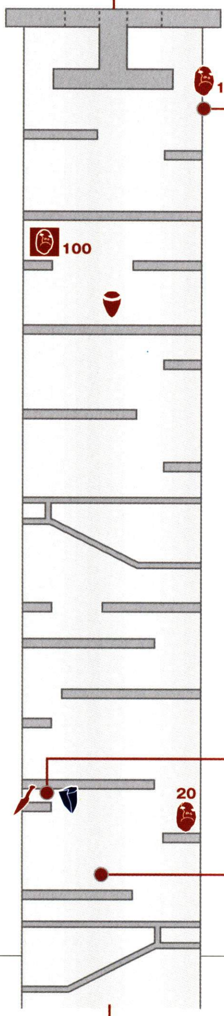
area.A
ground view



1 2体のゴートリングを倒せ

シールスフィアを作動させると石化していたゴートリングが動き出す。地面に下りたほうを相手にコンボ数を稼ぎ、評価が上がった状態で、空を飛ぶほうにナイフ攻撃すればいい。

area.C P167



area.A P165

5 オーブを取り逃さないこと

ダートが隠されている石像の近くにはブルーオーブの欠片が、3階へ通じる穴の近くには100個ぶんのレッドオーブが、それぞれ置かれている。忘れずに回収しておくこと。

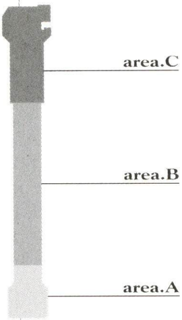
4 石像を壊してダート入手

ふたつある石像のうち下のものを壊すと、遠距離攻撃用武器のダートが手に入る。連射能力はナイフに劣るものの、広範囲を攻撃することができる。試してみるといいだろう。

3 アゴノフィニスが出現

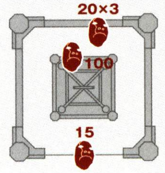
せまい足場に出現する敵と戦うときは、足場の下に落とさないよう注意。コンボが途切れ、スタイリッシュアベレージが下がってしまうのだ。戦わないで通過するのもひとつの手。

area.B
ground view



8 屋上から飛び降りてクリア

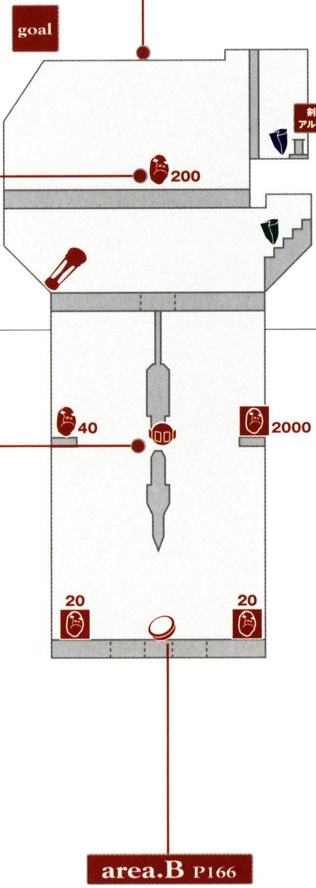
タルタルシアン戦に勝利し、剣のアルカナを手に入れたら屋上へ。縦に並ぶレッドオーブの方向へ飛べばクリアだが、反対側にも160個ぶんのレッドオーブが置かれている。忘れずに回収しよう。



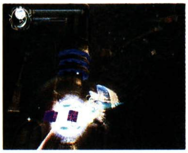
7 タルタルシアンとの戦い

最上階の部屋に入るとすべての扉が閉じられ、タルタルシアンが登場する。すばやく相手に近づき、鉄球攻撃を回避しつつコンボをつなげ、高ランクで撃破しよう。

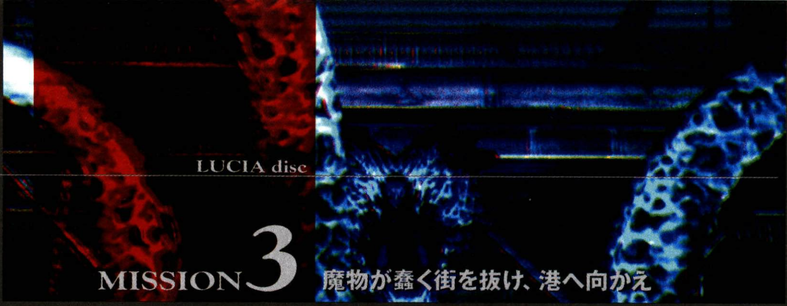
area.C
ground view



6 頭上のスイッチを作動させる



まずデビルトリガーを発動させ、部屋の中央に浮かぶシールスフィアの近くまで上昇。浮遊したままシールスフィアを攻撃すれば、仕掛けが作動し、上の部屋へ進めるようになる。仕掛け発動後に出現するピュイアは、無視していい。減少したD.T.ゲージは、床のD.T.ゲージ回復プレートで補充しよう。



LUCIA disc

MISSION 3 魔物が蠢く街を抜け、港へ向かえ

Flow Chart フローチャート

START

炎が吹き出す道を越え、エリアBへ移動する

（"クリアムール"を入手する）

門をふさぐ板を剣（体術）攻撃で破壊する

（アゴノフィニス8体を全滅させて2階の扉の封印を解き、"ヒーリングハート"を入手する）

ジョカトグヴゥルムを倒し、ドックから出る

MISSION CLEAR

大通りのゴートリングを無視してエリアBに進み、エリアCの灯台にも立ち寄らずにドックに向かえば、一度も敵と戦わずにボスのジョカトグヴゥルムのところにたどり着ける。途中に落ちているオーブを確実に回収し、ボス戦で触手を斬りつづけると、規定数のレッドオーブに到達する。無傷でのクリアは難しいので、ダメージ以外の4項目でSランクを狙うこと。

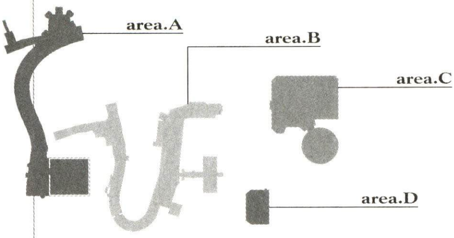
Data データ

規定クリアタイム	0:14:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	2

入手アイテム
ブルーオーブの欠片
ブルーオーブ
クリアムール
ヒーリングハート
―
―

Enemy Data エネミーデータ

- アゴノフィニス
- ゴートリング
- ムシラ
- ジョカトグヴゥルム Boss

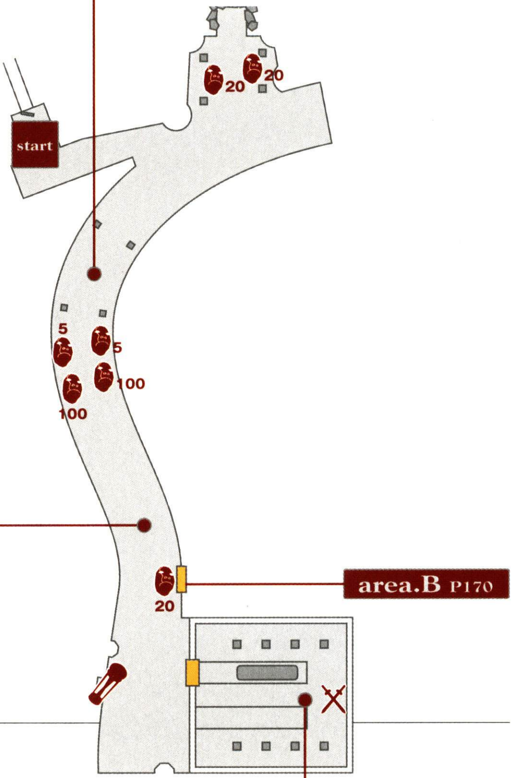


1 青い炎をかわして進め

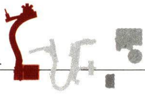
通りを進むと結界が張られ、はるか前方にゴートリングが出現。直後に地面から炎が吹き出す。回避やジャンプでかわしながら前へ進もう。

2 敵に構わず進む

ここにいるゴートリングやアゴノフィニスとは戦わなくても構わない。大通りを抜けたら敵を無視して扉に入り、エリアBへと進もう。

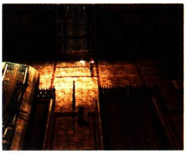


area.A
overhead view



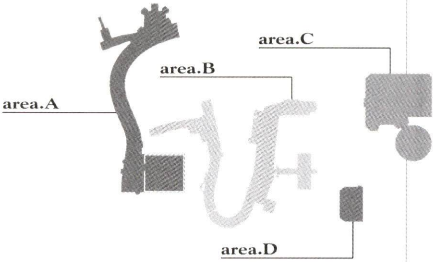
3 駅構内でクリアムールを入手

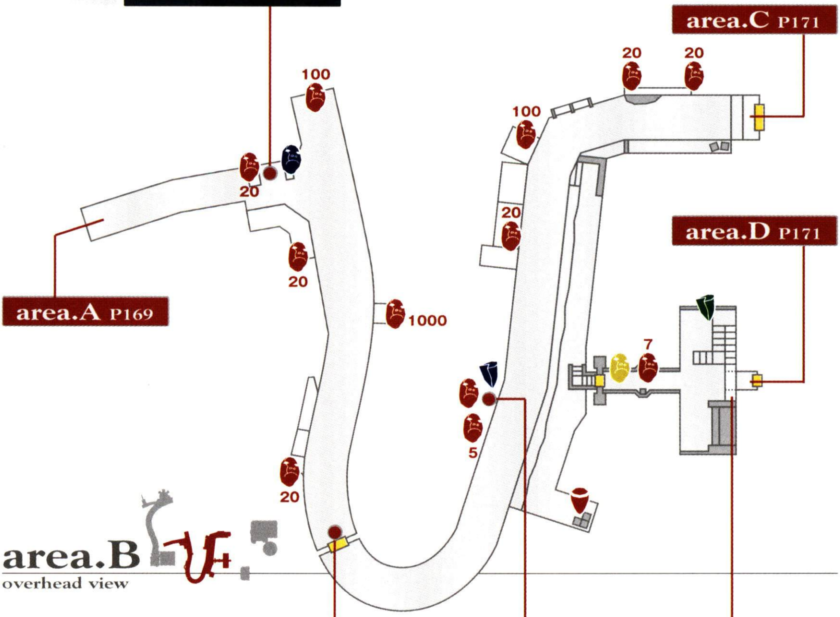
駅構内にはクリアムールが落ちている。初期装備のカトラシアよりも、攻撃範囲が広くコンボをつなげやすい。忘れずに入手すること。



4 ブルーオーブの入手方法

梁の上に置かれたブルーオーブは、いったんレッドオーブがある低いほうの梁に乗り、そこからジャンプすることで入手可能だ。





5 ムシラを倒さず進む

門の周囲にはムシラの大群が出現するが、R2ボタンを押したままでターゲットロックをオフにすれば、門をふさぐ障害物だけ破壊して通り抜けられるのだ。ゴートリング戦でコンボを稼いでいるなら通過しよう。

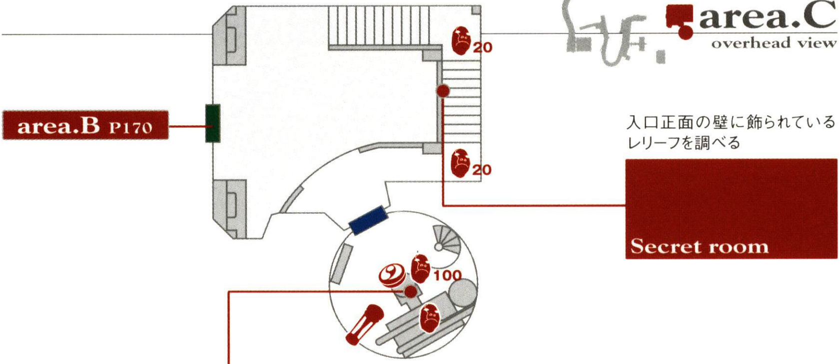
Secret room

ドック入口脇にある階段を上がり、突き当たりの壁を調べる

6 崖の上のブルーオーブの欠片は……

崖の上のくぼみは、エリアルハートの飛行では届かない。まずレッドオーブがあるくぼみに上り、エアハイクで上の足場へ。そこからキックジャンプで真上へ飛べば、手に入れられる。

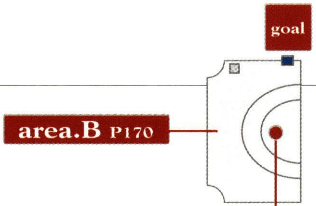
area.C
overhead view



7 ヒーリングハートを入手

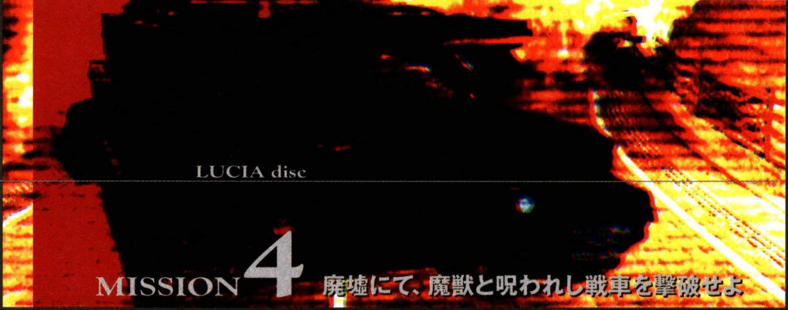
港の奥にある灯台に入ると扉に封印が張られ、アゴノフィニスが計8体登場する。全滅させて封印の解けた2階の扉に入れば、体力回復能力が向上するヒーリングハートが手に入る。

area.D
overhead view



8 ジョカトグゥルムとの戦い

接近して頭部をターゲットロックし、触手のあいだからナイフを投げていれば安全に倒すことができる。デビルハンターズランクSを狙うなら、頭部をターゲットロックしたまま剣(体術)攻撃で触手を倒しつづけよう。コンボ評価を上げられるうえ、レッドオーブを稼げる。毒ガスやバリアー攻撃でコンボが途切れないよう注意。



LUCIA disc

MISSION 4 魔墟にて、魔獣と呪われし戦車を撃破せよ

Flow Chart フローチャート

START

（インフェスタント6体を全滅させ、“オフェンスハート”を入手する）

オラングエラとピュイア2体を倒して、地下通路の結界を解き、地下に進む

ピュイア2体とインフェステッドタンクを倒す

MISSION CLEAR

体力の多い敵との戦闘が続くが、やっかいなのは結界内で戦うオラングエラのみだ。レッドオーブは地下に出現するインフェスタントで稼げるし、インフェステッドタンクは懐に飛び込むことさえできれば楽勝で倒せる。オラングエラ戦でコンボ評価を「SHOW TIME!!」まで上げ、最小限のダメージで切り抜けられるかどうかが、Sランク取得のカギを握る。

Data データ

規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	2500個
シークレットルーム数	0

入手アイテム

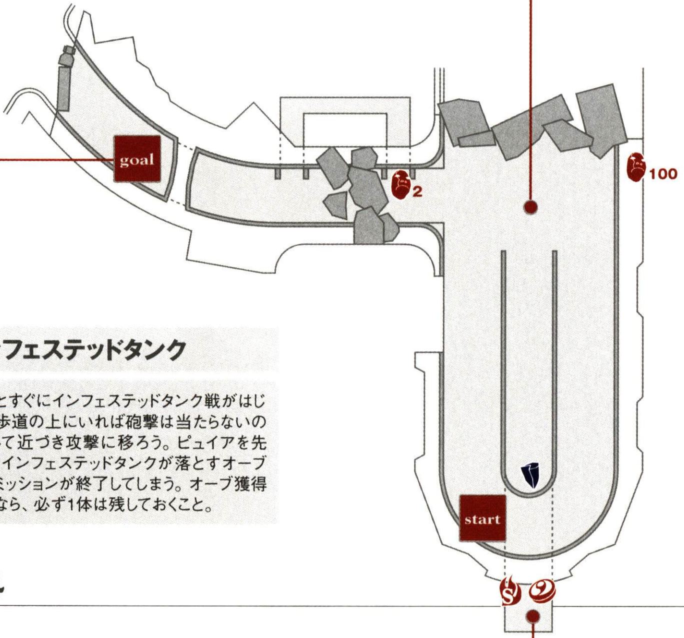
- ブルーオーブの欠片
- オフェンスハート
- –
- –
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

- インフェスタント
- ピュイア
- オラングエラ
- インフェステッドタンク

2 強敵、オラングエラとの戦い

このあたりに移動すると周囲に結界が張られ、オラングエラとピュイア2体が現われる。オラングエラには接近戦を挑みたいが、ここでもオススメの戦法は回避しながらの攻撃だ。



3 対インフェステッドタンク

地下通路を出るとすぐにインフェステッドタンク戦がはじまる。一段高い歩道の上にいれば砲撃は当たらないので、そこを移動して近づき攻撃に移ろう。ピュイアを先に倒していると、インフェステッドタンクが落とすオーブを回収できずにミッションが終了してしまう。オーブ獲得数に不安があるなら、必ず1体は残しておくこと。

MISSION 4
overhead view

1 結界を解きオフェンスハート入手

道路の下に降りて奥へ進むとインフェスタント6体が出現する。ここは大量のオーブを獲得できる絶好のポイント。コンボをつないで倒していこう。全滅後、オフェンスハートを入手可能。

LUCIA disc

MISSION 5 汚れた魔石を退け、工場を突破せよ

Flow Chart フローチャート

START

（飛行機内で“クランキーボム”を入手する）

電源室に移動して、シールスフィアを作動させる

シャッターを開けて屋外に出ると、強制的に“イーブルハート”が装備される（解除不能）

（螺旋階段でシールスフィアを作動させ、“フレイムハート”を入手する）

溶鉱炉脇の実験室で、壁に描かれた目を調べると、“イーブルハート”が消滅する

“エレクトロハート”を入手し、コンテナ通路へ通じる扉のロックを解除する

エレベーターに乗り、その先にある屋上へ通じる扉を開ける

MISSION CLEAR

マップが広くやるべきことも多いが、敵と戦う必要はないのでクリアタイムの心配はいらない。レッドオーブを稼ぐ相手としてオススメなのは、最初の部屋にいるムシラたち。部屋を出て戻るたびに復活するため、何度でも戦闘を繰り返すことができる。ただし、コンボをつなげなかったり、ダメージを受けてしまったのでは意味がない。戦闘時は慎重に。

Data データ

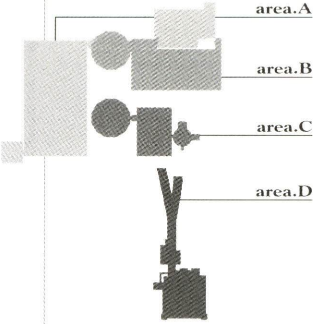
規定クリアタイム	0:08:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

- ブルーオーブの欠片
- ブルーオーブ
- クランキーボム
- フレイムハート
- エレクトロハート
- ダート（MISSION2で入手していない場合）

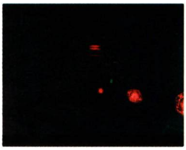
Enemy Data エネミーデータ

- ムシラ
- ホムロムシラ
- アゴノフィニス
- テレオフィニス
- ピュイア
- スピセーレ
- フラムバット
- ブラッドゴート

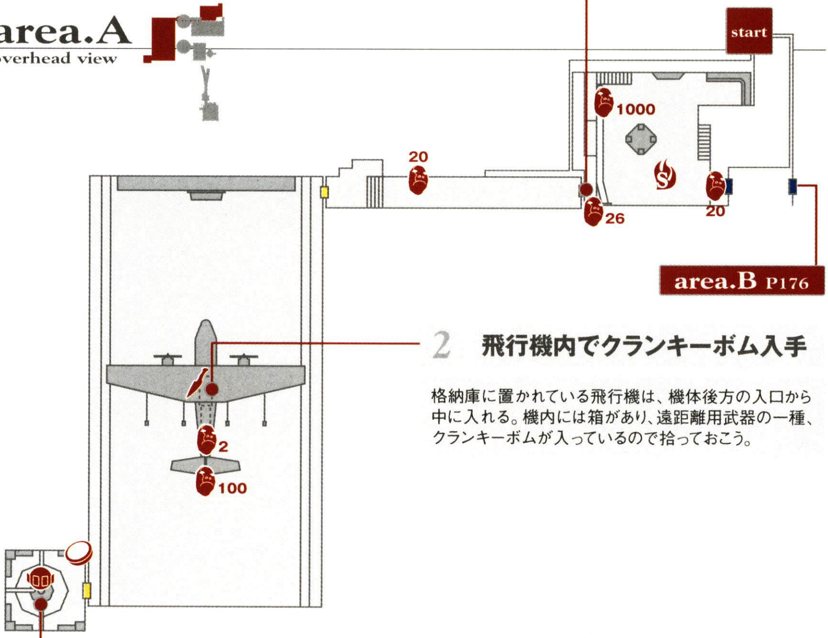


1 まずは格納庫を目指す

屋外へ通じるシャッターは電力不足のため開かない。まずはこの扉を出て格納庫へ向かい、電源室でスイッチを入れなければならない。途中で出現する敵は、とりあえず無視。



area.A
overhead view



2 飛行機内でクランキーボム入手

格納庫に置かれている飛行機は、機体後方の入口から中に入れる。機内には箱があり、遠距離用武器の一種、クランキーボムが入っているので拾っておこう。

3 電力を供給する

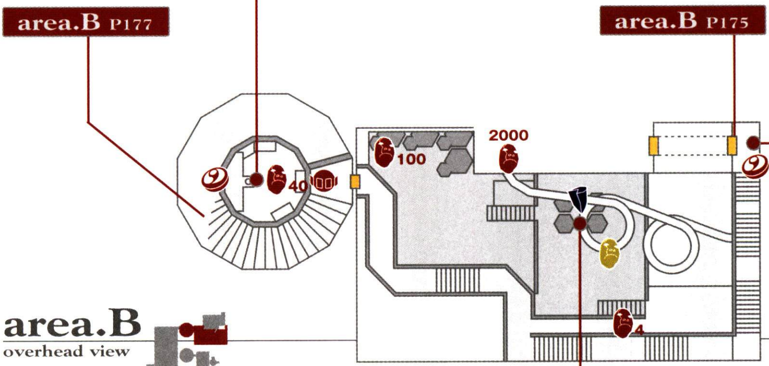
電源室のシールスフィアを作動させると工場内のすべての扉に電力が供給される。最初の部屋から屋外に移動できるようになるので、スタート地点付近に戻ろう。電源が供給されたことで、格納庫の巨大ファンが回り出し、強風で動きづらくなっている。敵に構わず進もう。

6 フレイムハートを入手

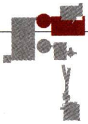
入口付近のシールスフィアを作動させたあと、階段を下りきったところにある穴から中央の吹き抜け部分に入り、エリアルハートで真上に飛べばフレムハートが入手できる。これは魔人化したときの攻撃に炎属性を付加する魔石。つぎのミッションに登場するノクトプテランにも有効なので、取り忘れないこと。

4 イーブルハートで体力減少

屋外へ出てすぐ、イーブルハートを強制装備させられる。この魔石を身につけているあいだはLIFEが減りつづけるため、装備が解除できるエリアCまでは無駄な行動や寄り道を避け、急いで先に進むこと。LIFEが減ったときは、魔人化による体力回復を活用しよう。

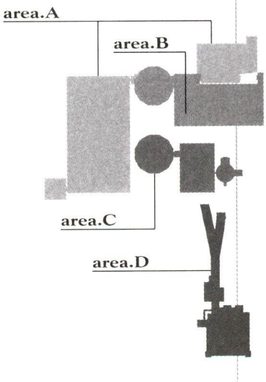


area.B
overhead view



5 ゴールドオーブを獲得するには

パイプの上に置かれたゴールドオーブを手に入れるにはエリアルハート装備が必須条件。イーブルハート入手イベントが発生する階段の上でエアハイクを使い、ジャンプの頂点でデビルトリガーを発動。飛行体勢に入るので、そのままパイプに沿って移動しよう。高度が下がる前にゴールドオーブに近づけば入手可能だ。

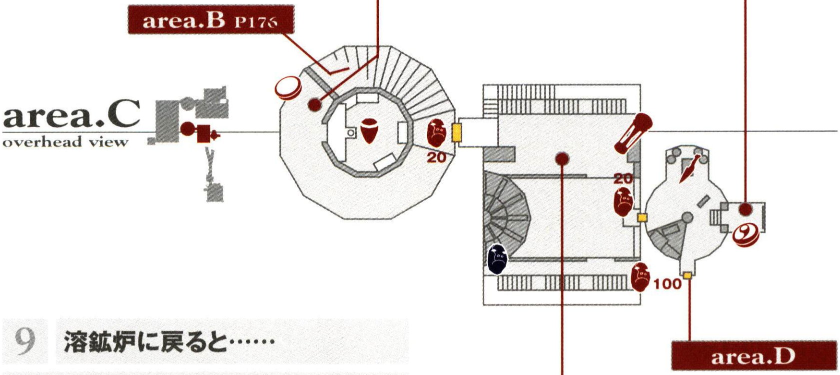


7 溶鉱炉へ進む前に……

イーブルハート装備で減ったLIFEが心配なら、螺旋階段最下部のD.T.ゲージ回復プレートへ。魔人変身時の回復能力で切り抜けよう。

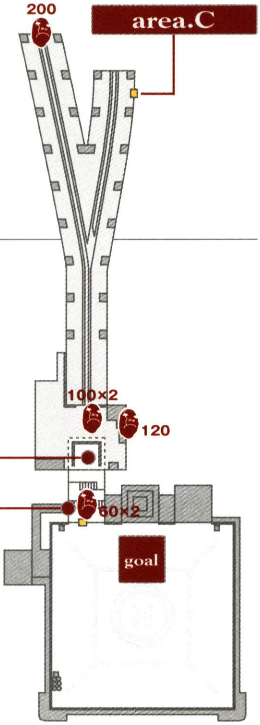
8 念願のイーブルハート解除

イーブルハートの装備が解除され、エレクトロハートが手に入る。また、MISSION2でダートを取り忘れた場合、ここで入手することができる。



9 溶鉱炉に戻ると……

実験室でエレクトロハートを入手すると、溶鉱炉に火が入り、ブルーオーブが出現する。戻って拾う場合は、フラムバットの大群や足下に広がる炎のダメージゾーンに注意。



エレベーターを下りたあと、右側の壁にある扉を調べる

10 フラムバットの大群に注意

エレベーター上昇中、フラムバットの集団が襲いかかってくる。倒してもオーブを落とさず、コンボ評価を上げるのも難しい敵なので無視すること。ジャンプで逃げ回るのがいちばん。

LUCIA disc

MISSION 6 はばたく巨大な翼を落とし、水に沈んだ遺跡へ

Flow Chart フローチャート

START

出現するデモノコーラス3体と、サヴェッジゴーレム2体を倒す

ノクトプテランとラーヴァを全滅させ、エリア中央に出現するワープゾーンに入る

(“ボウガン”を入手する)

水中の扉に入る

MISSION CLEAR

ここでSランクを出すのはかなり難しい。スタートしたら落ちている4つのグリーンオーブを体力が満タンの状態で拾い、規定獲得オーブ数を満たす。つぎにサヴェッジゴーレムに連続技を仕掛け「SHOW TIME!!」が出たら攻撃を中止。再生を待って再度攻撃を繰り返す。そのあとに登場するノクトプテランは評価を気にせず倒してもいいが、これでギリギリSランクが取れるかどうかだ。

Data データ

規定クリアタイム	0:09:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

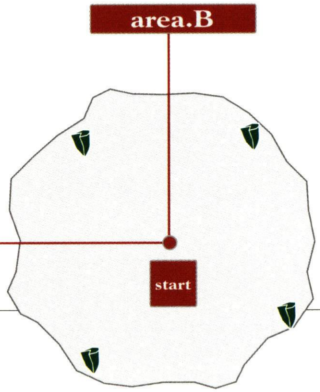
- ブルーオーブの欠片
- ボウガン
- −
- −
- −
- −

Enemy Data エネミー データ

- サヴェッジゴーレム
- デモノコーラス
- エラプトジェル
- ノクトプテラン Boss
- ラーヴァ(卵)
- ラーヴァ(成虫)

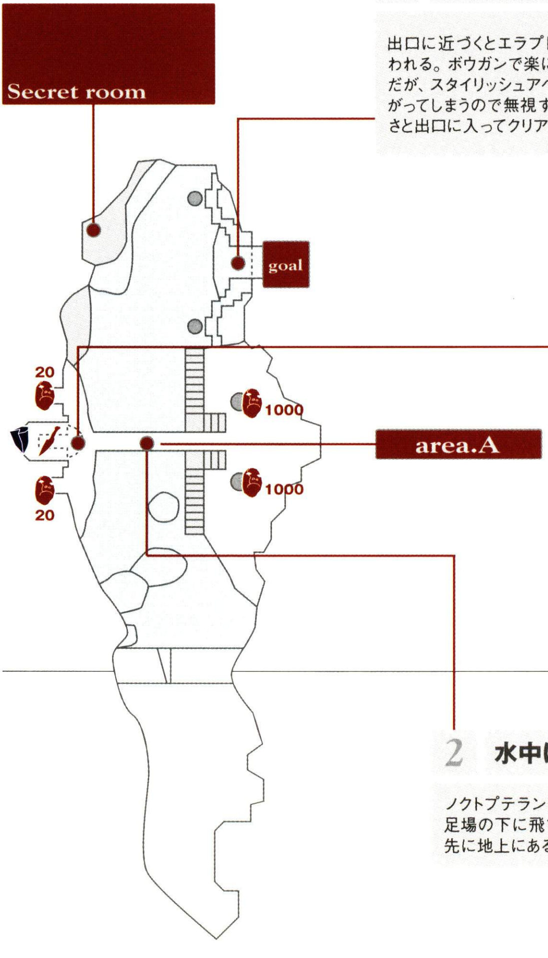
1 ノクトプテランとの戦い

サヴェッジゴーレムとデモノコーラスを全滅させると、ノクトプテラン＆ラーヴァが登場。空を飛ぶノクトプテラン、地中を移動するラーヴァを相手にコンボ評価を上げるのは困難なので、気にせずナイフ攻撃で倒していくこと。ラーヴァの突進はジャンプでかわそう。



area.A
overhead view

エアレイドで空を飛んでこの足場に渡り、穴の奥を調べる



4 出口はここにある

出口に近づくとエラプトジェルが現われる。ボウガンで楽に倒せる相手だが、スタイリッシュアベレージが下がってしまうので無視すること。さっさと出口に入ってクリアしよう。

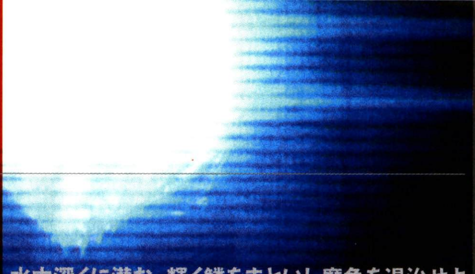
3 水中でボウガン入手

水に落ちたら、出口へ向かわず、青く光る球が置かれた穴の中へ移動。ここで水中専用武器のボウガンが入手できる。矢が直線に飛ぶため、これまでのクランキーボムより使いやすいのだ。

area.B
overhead view

2 水中に入る前に

ノクトプテランの巣から移動すると、この場所に出る。足場の下に飛び込み、水中の扉をくぐればクリアだが、先に地上にあるブルーオーブの欠片などを回収しよう。



LUCIA disc

MISSION 7 水中深くに潜む、輝く鱗をまといし魔魚を退治せよ

Flow Chart フローチャート

START

(“アクアハート”を入手する)

柱の周囲に散らばる、7個のトリガーストーンを作動させる

出現した足場を登って、頂上にあるシールスフィアを作動させる

タテオベスを倒し、天井の穴に入る

MISSION CLEAR

ここでSランクを取る方法は以下の通り。まずアクアハート入手後、アウロマンサー5体を相手に「SHOW TIME!!」までコンボ評価を上げ、そのまま全滅させる。水中のサルガッソーには手を出さず逃げ回り、最後のタテオベスは攻撃を途切れさせずに倒す。2回の戦闘でコンボ評価は5点と0点になり、スタイリッシュアベレージは2.5点のA評価。これで総合Sに近づくはずだ。

Data データ

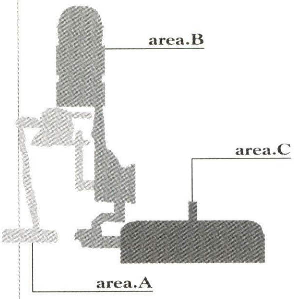
規定クリアタイム	0:08:00
規定獲得オーブ数	1500個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

- ブルーオーブ×1
- アクアハート
- クリアムール(MISSION3で入手していない場合)
- ボウガン(MISSION6で入手していない場合)
- –
- –

Enemy Data エネミーデータ

- アウロマンサー
- サルガッソー
- タテオベス Boss

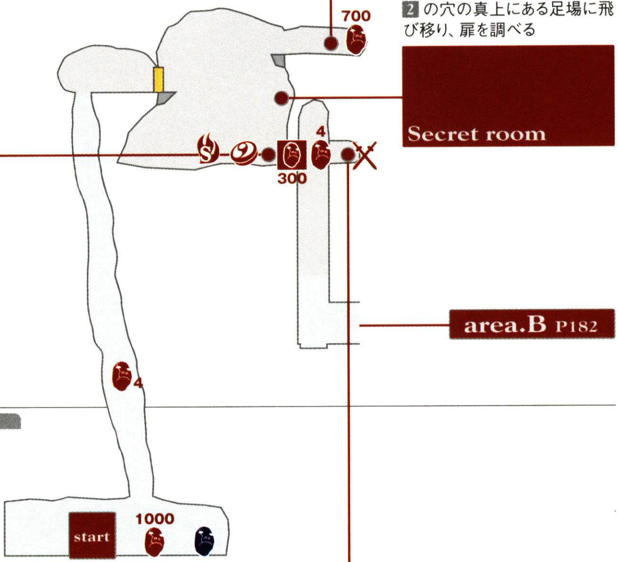


3 壺を壊してオーブ獲得

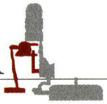
ジャンプで祭壇の真上の穴に入り、奥にある壺を壊すと700個ぶんのレッドオーブが手に入る。これを見逃すとSランクを出すのは難しい。

1 アクアハートで水中移動力向上

この部屋の祭壇には、水中での移動能力を向上させるアクアハートが置かれている。つぎのMISSION8まで水中ステージが続くため、絶対に取り忘れないように。



area.A
ground view



2 穴の奥にクリアムール

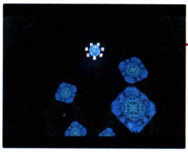
祭壇に向かって左の穴の奥に、近距離用武器クリアムールが落ちている。ただし、ここで手に入れることができるのは、MISSION3で入手していない場合のみ。救済用というわけだ。

6 シールスフィアを作動

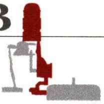
足場を渡り、柱の頂上にあるシールスフィアを作動させたら下の部屋へ戻ろう。水の流れが消え、自由に移動できるようになっている。

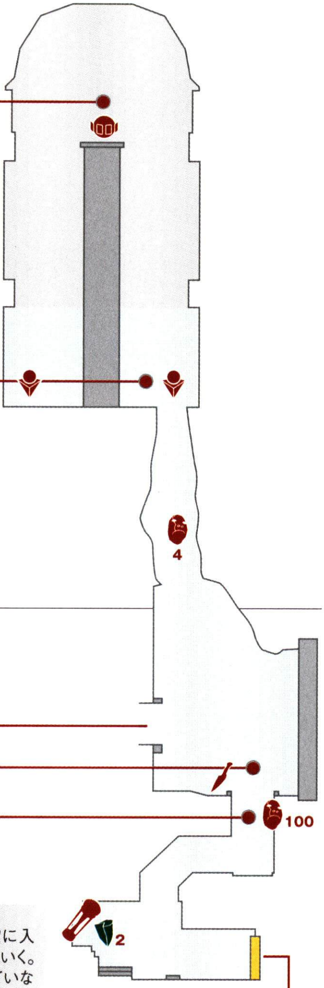
5 サルガッソーに注意

柱の周囲にある7個のトリガーストーンを作動させると水上に足場ができる。サルガッソーがジャマだが、Sランクを狙うなら手を出さないように。水中ではコンボをつなげられないため、攻撃を当てただけでスタイリッシュアベレージが落ちてしまうのだ。R2ボタンでターゲットを外し、サルガッソーを避けながら行動すること。



area.B
ground view





area.B P181

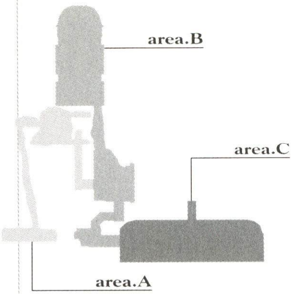
area.B P183

4 水流に押されて進めない

目の前の床に穴が見えるが、水流に押されてそこまで進めない。ここはいったん上へ進み、仕掛けを作動させて水流を止める必要がある。

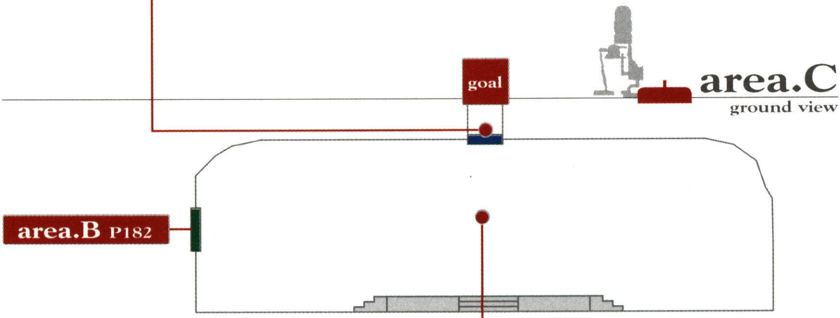
7 穴を下りてつぎのエリアへ

水流を止めたら床の穴に入り、さらに下へと潜っていく。MISSION6で入手していない場合、穴の近くにボウガンが落ちているので拾うこと。



9 天井の穴に入ってクリア

タテオベスを倒しただけではミッションは終わらない。天井まで移動し、穴に入って部屋から出たところでクリアになる。ランクを上げるため、少しでもはやくゴールに向かおう。



8 タテオベスとの戦い

タテオベスは水に同化する能力を持つが、姿が見えない状態でもこちらの攻撃は当たる。上下移動で突進をかわし、相手の方向を見てボウガンを連射すればダメージを与えることができる。エリア端におびきよせて動かなくなったところを攻撃し、無傷で勝つことも可能だ。

LUCIA disc

MISSION 8 遺跡の奈落へに潜む、双頭の巨人を討て

Flow Chart フローチャート

START

石板に描かれた目を調べる

石板から放たれる炎を、剣(体術)攻撃で3回はね返し、石板を破壊する

青く光る壁を調べたあと、床の黄色いパネルに乗り、出現する球体を8個破壊する

球体破壊後に出現する水柱を登り、天井近くにある扉に入る

(“クイックハート”を入手する)

プルートニアンを倒し、“杯のアルカナ”(ARCANA CALICE)を入手する

MISSION CLEAR

水中を進むことになるエリアBまでは、敵を無視して先を急ぐこと。途中に仕掛けがふたつあるが、最初の炎を吐く石板は、失敗するとダメージを受けてしまうので注意。倒さなければならない敵は最後のプルートニアンのみ。規定数に足りないぶんのレッドオーブは、プルートニアン戦に出現するアゴノフィニスを倒して稼ぐといい。

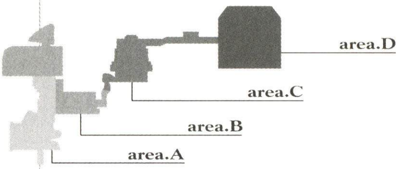
Data データ

規定クリアタイム	0:07:00
規定獲得オーブ数	4000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム
ブルーオーブの欠片×2
クイックハート
杯のアルカナ
–
–
–

Enemy Data エネミーデータ

アゴノフィニス	
グブスムシラ	
ブレイド	
エラプトジェル	
プルートニアン	Boss

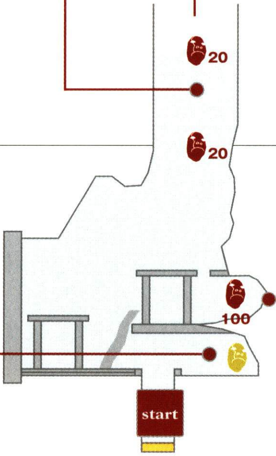


2 足場を渡って上へ

オーブやシークレットルームを探し終えたら⊗ボタンで浮上開始。レッドオーブを取りながら頭上の穴に入り、水から出たあとは足場を渡って上へ向かって進んでいく。

area.B P186

area.A
ground view



1 隠されたゴールドオーブ

崩れた柱の壁にゴールドオーブが落ちているので、持っていないなら拾うこと。このエリアにはブレイドが出現するが、無駄な戦闘はランク低下の原因になる。無視していい。

Secret room

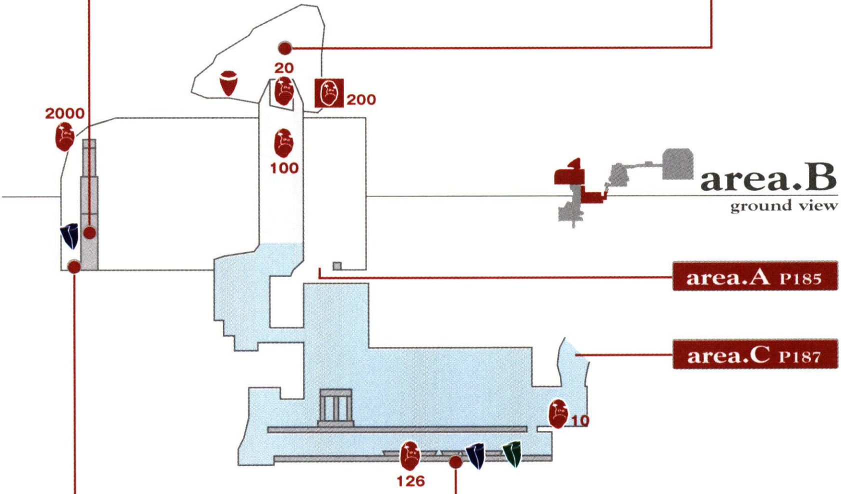
2階部分にあるくぼみのうち、オーブのないほうの壁を調べる

4 炎をはね返して石板を破壊

部屋の奥にある石板を調べると、そこに描かれた目から炎の玉が飛んでくる。これを剣ではね返し、3発ぶつけて石板を破壊すれば仕掛けが作動する。ここで重要なのは、石板までの距離と◎ボタンを押すタイミング。できるだけ離れた場所で炎が飛んでくるのを待ち、身体にぶつかる直前にボタンを押せばうまくいくはずだ。

5 穴に落ちて下へ

石板を壊すと部屋は水で満たされ、泳いでここに移動できる。レッドオーブの回収を済ませたら写真の通路に入り、突き当たりの穴へ。



3 石板の裏にブルーオーブの欠片

炎を出す石板の後ろにはブルーオーブの欠片がある。石版の模様を調べる前に、いったん裏側に回って入手しておくといいだろう。

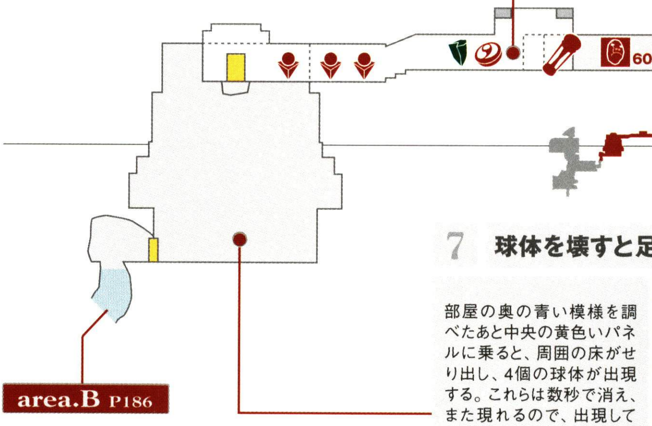
6 床下の隠し通路

オーブ岩がある部屋から落下し、水中を下へ潜りつづけると、右上の写真の場所に到着する。写真だと分かりづらいが、ルシアの背後の壁に穴が開いており、そこから隠し通路へ入ることができる。通路内では大量のレッドオーブやブルーオーブの欠片などが入手可能。敵も出現しないため、安全にエリアCまで進める。

8 クイックハートを入手

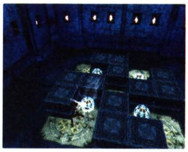
この通路に並ぶ3個の球体は剣(体術)攻撃で破壊できるが、時間が経つと再生する。ひとつひとつの球体に均等にダメージを与え、3個とも壊したら急いで奥の部屋へ。すべて壊れているあいだのみ、祭壇の周囲に張られた結界が消え、クイックハートが入手できる。

area.D



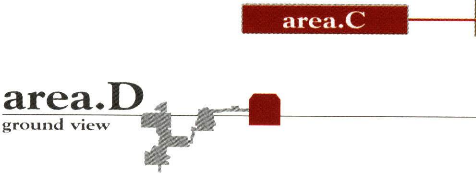
7 球体を壊すと足場が出現

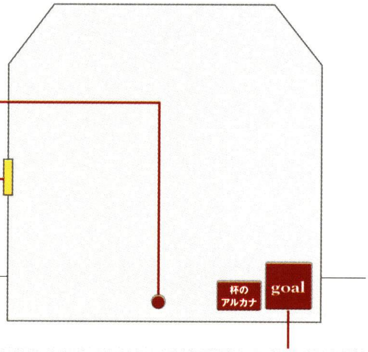
部屋の奥の青い模様を調べたあと中央の黄色いパネルに乗ると、周囲の床がせり出し、4個の球体が出現する。これらは数秒で消え、また現れるので、出現しているあいだに剣(体術)攻撃で計8個の球を破壊しよう。壊すと仕掛けが作動し、足下から水柱が吹き出すのだ。その上を渡って頭上の扉に入れるようになる。



9 プルートニアン戦も回避がカギ

攻略法はMISSION2のタルタルシアンと同じ。ただし今回は時間が経つと壁からレーザーが放たれる。ジャンプや回避でかわし、コンボを途切れさせないように。





10 杯のアルカナを入手

プルートニアンを撃破したら、祭壇に進み、杯のアルカナを手に入れよう。杯を手に入れた時点で、ダンテと合流するイベントがはじまり、ミッションクリアとなる。

LUCIA disc

MISSION 9 腐敗せる王、忌むべき主アリウスを倒せ

Flow Chart フローチャート

START

アリウスを倒す

MISSION CLEAR

アリウスを倒すだけならそれほど難しくないが、Sランクを出すにはレッドオーブを1000個以上獲得する必要がある。ここでオーブを落とすのはアリウスが召喚する2種類の敵だけ。コンボをつないでそれらの敵を倒し、回避行動で移動してオーブを回収しよう。制限時間が短いので、「SHOW TIME!!」になったらアリウスを倒すまで持続させておきたいところ。

Data データ

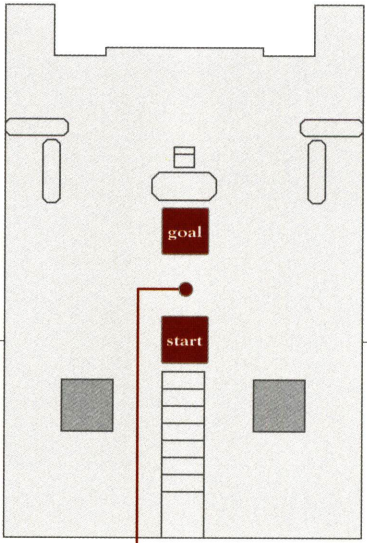
規定クリアタイム	0:04:00
規定獲得オーブ数	1000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
–
–
–
–
–
–

Enemy Data エネミーデータ

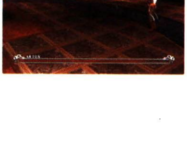
- ジョモツムシラ
- ブラッドゴート
- アリウス Boss

MISSION 9
overhead view



1 アリウスとの戦い

アリウスには遠距離からのナイフ攻撃でダメージを与え、ジョモツムシラやブラッドゴートを召喚したらターゲットを切り替えて連続技で倒す。これでコンボ評価を上げ、同時にレッドオーブを稼ぐことができる。クリアタイムに余裕がないので、規定数のオーブを獲得したあとは、魔人化しての接近戦ではやめに決着をつけること。



LUCIA disc

MISSION 10 魔の波動を解放し、魔界への道を開け

Flow Chart フローチャート

START

マップ内にある、4つのシールスフィアを作動させる

（“ザムバック”を入手する）

広場の中央の目玉を剣（体術）で攻撃する

直後に登場するファントムを倒す

MISSION CLEAR

魔界の門を開けるためのシールスフィアは街のあちこちに散らばっている。ダンテ編に比べると4つとも作動させやすい場所にあるので、時間には余裕があるはず。街に出現する敵はすべて無視できるが、Sランクを狙うなら、アゴノフィニスやムシラ系の敵を倒してレッドオーブを稼ぐこと。最後のファントムは体力も多く、攻撃技も多彩。相手の動きを見て攻撃を予測し、回避でかわそう。

Data データ

規定クリアタイム	0:11:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム

- ヒーリングハート（MISSION3で入手していない場合）
- ザムバック
- クイックハート（MISSION8で入手していない場合）
- クランキーボム（MISSION5で入手していない場合）
- ダート（MISSION2、5で入手していない場合）
- –

Enemy Data エネミーデータ

- グブスムシラ
- ジョモツムシラ
- アゴノフィニス
- パイロマンサー
- アウロマンサー
- ブロントマンサー
- ブラッドゴート
- アビスゴート
- サヴェッジゴーレム
- デモノコーラス
- ファントム Boss

1 4つのスイッチを作動させる

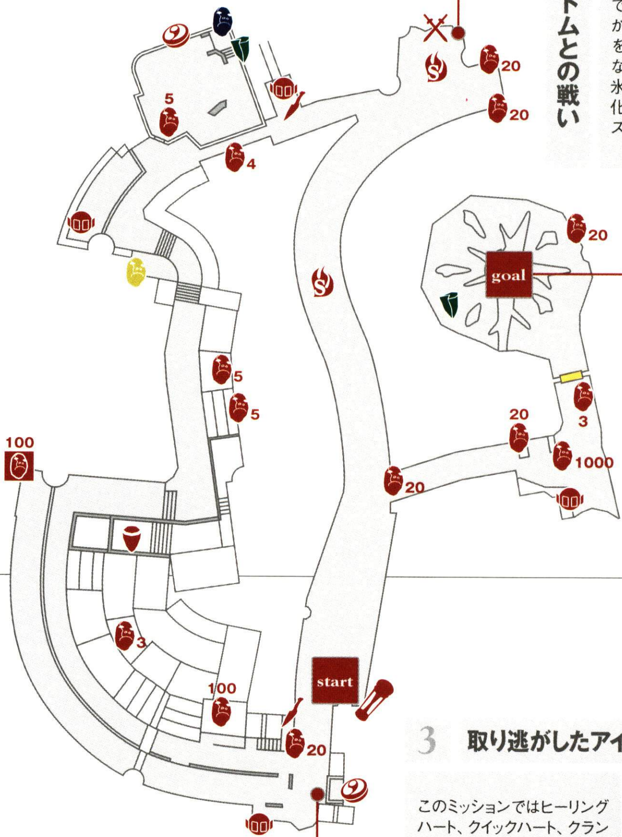
スタート地点から時計回りに街を一周し、順番にシールスフィアを作動させていくのがもっとも効率がいい。R2ボタンのターゲットロック解除で無駄な戦闘を避けよう。

2 ザムバックを入手

門の前で近距離用武器のザムバックが手に入る。初期装備のカトラシアに比べ威力は高いが、攻撃範囲はせまい。コンボをつなぐには不向きだがボス戦では重宝する。

4 ファントムとの戦い

すべてのシールスフィアを作動させたあと、この広場の中央にある目玉(魔界の門)を斬りつけるとファントムが登場する。回避行動で火柱や火炎弾をかわしながら周囲を移動し、ナイフを当てつづけるのが安全な戦いかた。ファントムは氷属性が弱点なので、魔人化して攻撃する場合はフロストハートを装備すること。



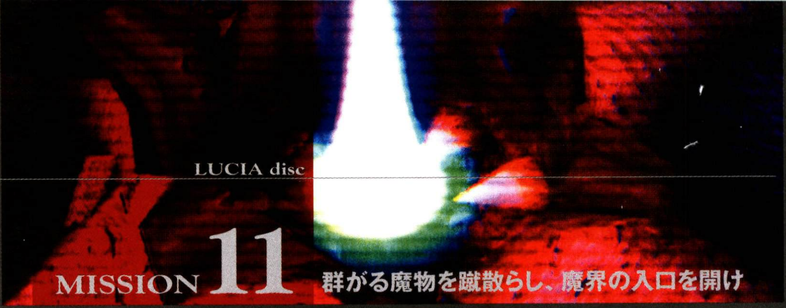
MISSION 10
overhead view

Secret room

スタート地点から少し前進し、左の建物の扉を調べる

3 取り逃がしたアイテムはここで入手

このミッションではヒーリングハート、クイックハート、クランキーボム、ダートの4種類のアイテムが入手できる。すべてMISSION8までに獲得可能なものばかりだが、取り忘れてしまっている場合に限り、マップの各所にアイテムが配置されることになる。2種類のデビルハーツは、周囲に出現する敵を全滅させないと入手できないので注意。



LUCIA disc

MISSION 11 群がる魔物を蹴散らし、魔界の入口を開け

Flow Chart フローチャート

START

中央の目玉を剣(体術)で攻撃する

(繭に敵を3回当てて、"クロノハート"を入手する)

3分以内に出現するすべての敵を全滅させる

魔界の入口に飛び込む

MISSION CLEAR

時間内にコンボをつなぎつつ、効率よく多くの敵を倒す、総合的なテクニックが問われるミッション。1回目のチャレンジでクリアしてもいいが、確実にSランクを出したいなら、2回目でのクリアがオススメ。1回目はダメージを受けずに戦うことだけを意識し、コンボをつなげてレッドオーブを稼ぐこと。クリアタイムの評価がBでも、ほかの4つでS評価を獲得できれば問題ない。

Data データ

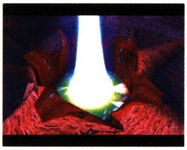
規定クリアタイム	0:05:00
規定獲得オーブ数	2000個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
クロノハート
–
–
–
–
–

Enemy Data エネミーデータ

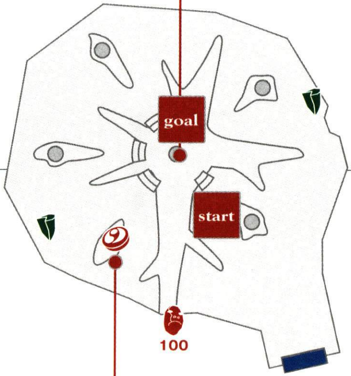
- ジョモツムシラ
- ブロントマンサー
- ブラッドゴート
- アビスゴート
- サヴェッジゴーレム
- モルトフィニス
- ピュイア
- デモノコーラス

1　3分以内に敵を全滅させる



中央の目玉を攻撃すると、敵が出現する。それらを3分以内に全滅させて門に飛び込めばミッションクリアだが、制限時間が過ぎると門が閉じ、敵を出現させるところからやり直し。回数を重ねるごとに難易度は低くなるものの、クリアタイムの評価は落ちる。2回目までに門を開けられなければ、Sランクは達成できない。

MISSION 11
overhead view



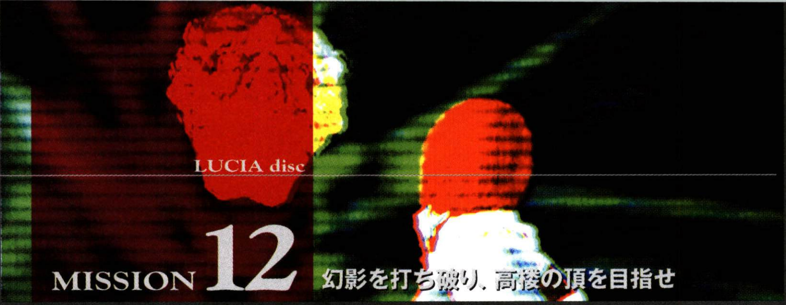
2　クロノハートを入手

クロノハートは広間の端にある地面のコブ（繭）の中に入っており、敵を吹き飛ばして3回ぶつけると取り出せる。難しそうだが、繭の周囲に敵をおびき寄せ、剣（体術）攻撃をメインに戦っていれば、わりと簡単に入手できるはずだ。この魔石は近接攻撃を当てると、敵の動きを止めるという能力を持つ。

タイムトライアル時の出現敵リスト

1回目のクリア条件	
ジョモツムシラ	11体
デモノコーラス	9体
アビスゴート	7体
→失敗すると2回目へ	
2回目のクリア条件	
モルトフィニス	8体
ピュイア	12体
ブラッドゴート	4体
→失敗すると3回目AorBへ	
3回目Aのクリア条件	
ブロントマンサー	8体
アビスゴート	3体
モルトフィニス	4体
→失敗すると3回目Bへ※	
3回目Bのクリア条件	
ジョモツムシラ	6体
サヴェッジゴーレム	2体
アビスゴート	2体
→失敗すると3回目Aへ※	

※3回目はAかBのどちらかにランダムで変化。以降は、AとBが交互に出現する。



LUCIA disc

MISSION 12 幻影を打ち破り、高楼の頂を目指せ

Flow Chart フローチャート

START

ブラッドゴートを6体倒して、エレベーターの封印を解除する

ジョモツムシラ10体を倒して"神への冒涜"を入手し、扉の邪神像にはめ込む

"神への冒涜"を入手し、それを扉の邪神像にはめ込む

トリスマギアを倒す

(デモノコーラス6体、アビスゴート3体を全滅させて"神への冒涜"を入手し、それを扉の邪神像にはめ込む)

エレベーターに乗って移動し、社長室へ通じる扉に入る

MISSION CLEAR

エリアBではキーアイテムの神への冒涜を使うたびにマップの形が変わる。つねにステータス画面で確認すること。また、このミッションにある壺は、壊すと100個ぶんのレッドオーブを出す。これだけでかなりの数のオーブを獲得できるので、壺はすべて破壊するように。トリスマギア戦は回避行動でコンボ評価を上げ、遠距離攻撃でダメージを与えよう。

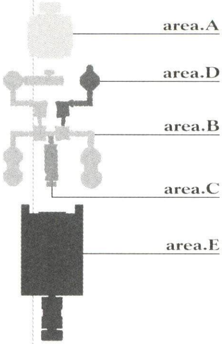
Data データ

規定クリアタイム	0:12:00
規定獲得オーブ数	3000個
シークレットルーム数	1

入手アイテム
ブルーオーブ
神への冒涜×3
オフェンスハート(MISSION4で入手していない場合)
–
–
–

Enemy Data エネミーデータ

- グブスムシラ
- ジョモツムシラ
- テレオフィニス
- モルトフィニス
- アウロマンサー
- パイロマンサー
- ブラッドゴート
- アビスゴート
- サヴェッジゴーレム
- デモノコーラス
- トリスマギア Boss



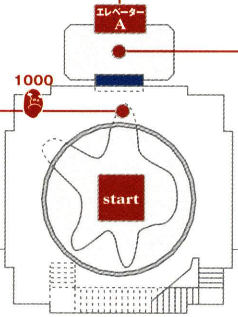
2 エレベーター内に敵が出現

エレベーターが動き出すと内部に多数の敵が出現する。せまい空間で戦うのは危険なので、エレベーターが止まるまでジャンプで逃げるように。

area.B P196

area.A

overhead view

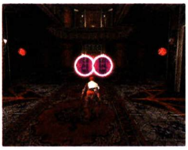


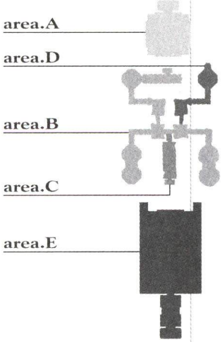
1 ブラッドゴートを倒す

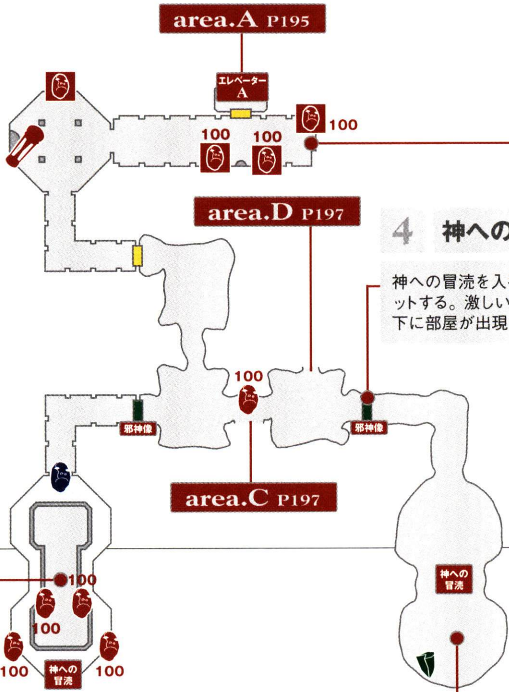
目の前にあるエレベーターの扉に近づくとブラッドゴートが6体出現する。うまくコンボをつないで倒せば、ここだけで規定数の半分以上のオーブを獲得できる。

5 魔導球に注意

ここでは2階の奥にある神への冒涜を入手しなければならない。部屋に入ると紫色の魔導球が出現し、これに触れると魔界に飛ばされてしまう。まっすぐ進めば、画面視点が変わらず、球の動きを把握しやすいので、このルートがオススメだ。手に入れた神への冒涜を扉の邪神像にはめ込むと、エリアCへ進めるようになる。







エレベーターを出て左へ進み、突き当たりの壺を壊し調べる

4 神への冒涜を使う

神への冒涜を入手したら通路へ戻り、扉の邪神像にセットする。激しい振動とともにフロアの形が変わり、左下に部屋が出現する。

3 群れをなすジョモツムシラ

エレベーターを下りたら廊下を進み、突き当たりの扉へ。部屋の奥に出現するジョモツムシラを全滅させ、神への冒涜を手に入れよう。

6 魔界に飛ばされたら……

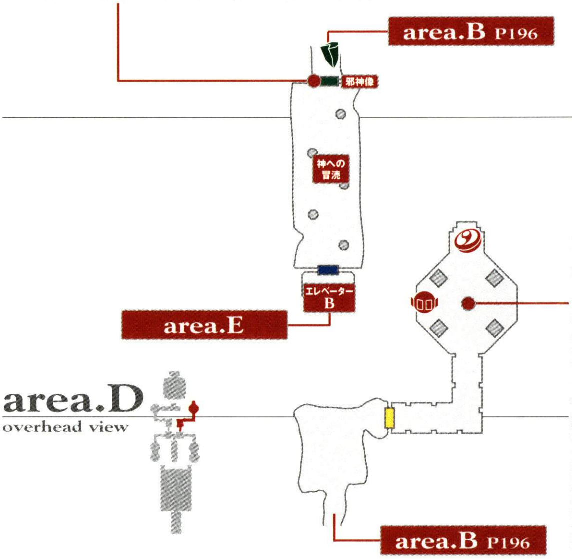
魔界には2種類の敵が出現するが、そのうちサヴェッジゴーレムを2体倒せば元の部屋に戻ることができる。ジョモツムシラはサヴェッジゴーレムを倒すまで増殖するので無視すること。

7 トリスマギアとの戦い

エリアCに入ると魔界に転送され、トリスマギア戦がはじまる。3つの顔のうちダメージを与えられるのはひとつだけ。その顔をロックし、横への回避で攻撃をかわしながらナイフでダメージを与える。相手が合体したらこちらも魔人化。遠距離攻撃で一気に体力を減らそう。

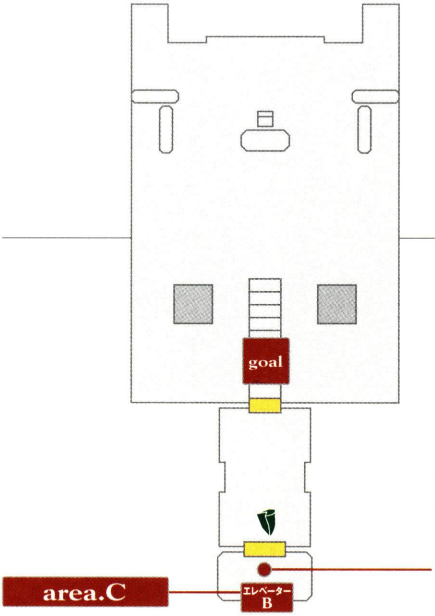
8 3つめの神への冒涜

トリスマギア戦終了後、いったん別のエリアへ移動してからこの部屋に戻ると敵が出現する。それらを全滅させると神への冒涜が入手できるのだ。邪神像にはめ込めば、マップがさらに広がり、エリアDが現れる。



9 救済用のオフェンスハート

MISSION4でオフェンスハートを手に入れられなかった場合、ここで入手できる。シールスフィアを作動させ、アビスゴート4体を倒そう。



10 ふたたびエレベーターで移動

ふたつめのエレベーター内にはアビスゴートとジョモツムシラが登場。やはり戦闘はせず、最上階に着くまでジャンプで逃げつづけること。エレベーターを出たあと、正面の扉に入ればミッションクリアとなる。

LUCIA disc

MISSION 13 暴走する、忌むべき主の息の根を止めよ

Flow Chart フローチャート

START

ポゼストアリウスを倒す

アリウス＝アルゴサクスを倒す

MISSION CLEAR

ルシア編の最終ミッション。開始後、体力が満タンの状態で3つのグリーンオーブを拾うこと。これで規定数のレッドオーブが獲得できる。あとは2体のボス敵をいかにはやく倒せるかがポイントだ。ナイフ攻撃でD.T.ゲージをため、デビルトリガーの攻撃力アップを効果的に活用。ノーダメージでかつ、クリアタイム評価がB以上なら、総合Sランクも夢ではない。

Data データ

規定クリアタイム	0:04:00
規定獲得オーブ数	1500個
シークレットルーム数	0

入手アイテム
―
―
―
―
―
―

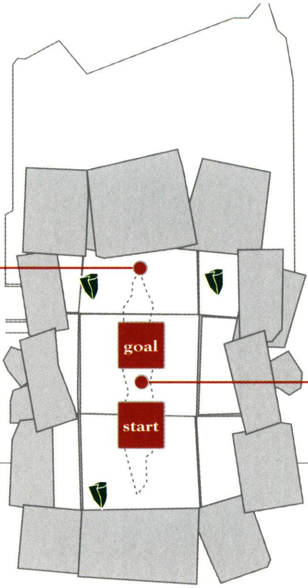
Enemy Data エネミーデータ

ポゼストアリウス	Boss
アリウス＝アルゴサクス	

1 ポゼストアリウスとの戦い

接近すると、なぎ払い攻撃で吹き飛ばされてしまうため、離れた場所からのナイフ攻撃が有効。敵の攻撃は、横への回避行動でかわし、同時にコンボ評価も上げておく。突進攻撃をかわすと相手の動きが止まるので、すかさず接近して連続技を叩き込むといいだろう。攻撃に夢中になって反撃を受けないよう手数は抑え目に。

MISSION 13
overhead view



2 アリウス＝アルゴサクスとの戦い

ポゼストアリウス戦が終わると、そのままアリウス＝アルゴサクス戦へと移行。ここでも、遠距離からのナイフ攻撃が基本的な戦いかたになる。敵が崖の裂け目に張りついているため、その身体の下をくぐることができる。これを利用し、前後に移動しながら攻撃をかわすこと。敵の毒液を回避行動でかわせばコンボ評価も上げられる。チャレンジしてみよう。

ルシアコスチュームチェンジ

ルシアDIESELコスチューム1

ルシアのノーマルモードをクリアすると追加される服。ボーイッシュなスタイルが、ルシアの凛々しさをより際立たせている。

LUCIA AUTUMN Ver.

ルシアDIESELコスチューム2

ルシアのハードモードクリア時に追加されるDIESEL春夏コレクション。ストライプを基調としたデザインで、女性らしさを強調している。

LUCIA SPRING Ver.

LUCIA SECRETARY Ver.

セクレタリーコスチューム

アリウスの護衛としてゲーム中に登場するセクレタリーのコスチューム。ルシアのマストダイモードをクリアすると追加される。

EXTRA

クリア後の追加要素

クリア後には、多くのモードが追加される。エンディングを見たら終わりというわけではなく、そこから本当の戦いがはじまるともいえるのだ。

ノーマルモードクリアのあとに

本作は、基本的にダンテとルシア、ふたりのキャラクター双方をクリアすると新モードが登場する。したがって、難度ごとにまず一方のキャラクターでクリア、つぎに残りのキャラクターでクリアする、という流れでプレイすれば効率よく新しい要素を追加できるはずだ。なお、各要素の詳細は次ページから解説している。

各ランククリア時には、追加されたモードや要素が表示される。

[クリア後の追加要素]

ダンテ編ノーマルモードクリア
- エンディング
- ダンテ編ミッションセレクト可能に
- ダンテのコスチューム追加

ルシア編ノーマルモードクリア
- エンディング
- ルシア編ミッションセレクト可能に
- ルシアのコスチューム追加

↓

両キャラクターノーマルモードクリア
- エンディング(追加シーンあり)
- ダンテ編・ルシア編ハードモード追加
- ダンテ編・ルシア編ブラッディパレス追加

↓

ダンテ編ハードモードクリア
- トリッシュ使用可能に(ルシア編でも使用可能)

ルシア編ハードモードクリア
- ルシアのコスチューム追加

↓

両キャラクターハードモードクリア
- ダンテ編・ルシア編マストダイモード追加

↓

ダンテ編マストダイモードクリア
- ダンテのコスチューム追加

ルシア編マストダイモードクリア
- ルシアのコスチューム追加

↓

両キャラクターマストダイモードクリア
- エンディング後にメッセージ表示(キャラクターのコスチュームにより変化)

ミッションセレクト

ダンテ、ルシアのそれぞれのノーマルモードをクリアすると追加されるモード。ミッションセレクト追加後は"LOAD GAME"から好きなミッションを選んでプレイすることができる。また、このモードを使ってはじめた場合、選択したセーブデータにおいて入手していたアイテムやレッドオーブを引き継いでプレイできる。

苦手なミッションを繰り返しプレイして練習することができる。

[ステージセレクト]

クリアしたミッションの中から、好きなものを選んでそこからプレイできる。ただし、選択できるのは使用中のデータにセーブしてあるミッションまでと限られている。たとえば、ダンテノーマルモードのMISSION13をプレイ中にセーブしたデータなら、ダンテのMISSION1～13がプレイ可能となる。

[モードセレクト]

ハードモードやマストダイモード、ブラッディパレス(→P204)などの新モードがすでに追加されているなら、"LOAD DATA"を選択した際にこのモードセレクトを利用できる。なお、いずれのモードも"NEW GAME"から開始することはできない。あくまでもクリアしたデータでのみ遊べるモードなのだ。

セーブファイルの作りかたについて

ミッションセレクトは、高ランク狙いのプレイにおいて欠かせないもの。ただし、セーブデータにはシークレットルームのクリア状況も記録されるため、高ランク狙いのプレイをするならシークレットルームに一切入らずにクリアしたデータを用意しておくといい。

モードの追加状況は共有のシステムファイルとしてセーブされる。

コスチューム追加

各キャラクターの追加コスチュームでゲームをプレイすることができる。追加コスチュームは"LOAD GAME"のファイル選択画面でR1、もしくはL1を押せば使用可能だ。なお、コスチュームを変えても技や能力は変化しないが、旧作ダンテのコスチュームのみ所持している近距離用武器が旧作のものに変わる。

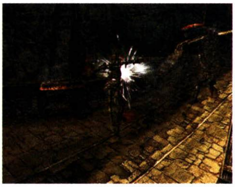
コスチュームによってムービーやアイキャッチ画面が変わることも。

[追加コスチューム]

キャラクター	コスチューム名	出現条件
ダンテ	DIESELコスチューム	ダンテ編ノーマルモードクリア
	旧作コスチューム	ダンテ編マストダイモードクリア
ルシア	DIESELコスチューム1	ルシア編ノーマルモードクリア
	DIESELコスチューム2	ルシア編ハードモードクリア
	セクレタリーコスチューム	ルシア編マストダイモードクリア

ハードモード

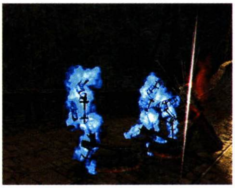
ゲーム開始時に唯一選択可能なノーマルモードをダンテ、ルシアの両方のキャラクターでクリアするとプレイ可能になるモードがこのハードモードだ。ノーマルモードよりも格段に難度がアップしており、ミッション中に出現するザコ敵が変更されていたり、ボスやザコ敵の攻撃パターンが増えているのが特徴だ。



攻撃パターンが変わるため、戦いかたも若干の変更を強いられる。

マストダイモード

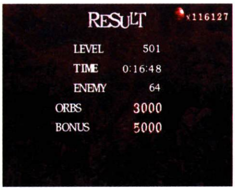
ハードモードを両方のキャラクターでクリアするとプレイ可能になる、最高難度のモード。ハードモードでの変更要素に加え、敵のLIFEが1.5倍に増加。さらに、出現して一定の時間が経つと敵もデビルトリガー(D.T.)を発動し、アーマー値以上の攻撃を加えてものけぞったりダウンしなくなってしまう。



D.T.発動中の敵はダメージを与えてものけぞらずに反撃してくる。

ブラッディパレス

ノーマルモードを両方のキャラクターでクリアするとプレイ可能。徐々に強くなっていく敵と戦いつづけるモード。部屋の中の敵を全滅させるとワープポイントが3カ所現われ、どれかを選んでつぎのレベルの部屋に進む。自分のLIFEがなくなると終了となり、クリア面数によってレッドオーブの褒賞を受けられる。



終了後にセーブすれば獲得したレッドオーブを本編に持ち越せる。

[クリア後に出現するワープポイント]

黒いワープポイント

現在のレベルより+1されたレベルの部屋にワープする。

白いワープポイント

現在のレベルより+10されたレベルの部屋にワープする。

緑のワープポイント

現在のレベルより+100されたレベルの部屋にワープする。

[ブラッディパレス プレイの注意点]

❶ 体力回復の方法

体力の回復は所持アイテムを使用するか、デビルトリガー発動時の回復能力でしか行なえない。

このモードでは敵を倒してもグリーンオーブが出現することがない。

❷ スタイリッシュコンボを狙う

ブラッディパレスで入手できるものはレッドオーブのみ。できるだけ多く稼いでおこう。

回避でコンボのランクを上げ、遠距離攻撃で敵を倒せば安全。

トリッシュ

ダンテのハードモードをクリアすると追加されるキャラクター。ダンテ、ルシア両方のディスクで使える。使用方法は追加コスチュームと同じで“LOAD GAME”のファイル選択画面でR1かL1を押して選択すればいい。なお、残念なことにトリッシュを使ってプレイしてもゲーム中のミッションやムービーに変化はなく、使用したディスクのキャラクターのものがそのまま使用される。

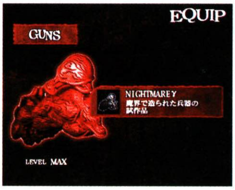
トリッシュ

Trish

『デビル メイ クライ』のヒロインであるミステリアスな女性。前作では依頼主として登場した。ダンテとは浅からぬ因縁があるらしい。

[トリッシュの武器]

トリッシュはダンテやルシアとは別の武器を使用する。ただし、トリッシュが扱える武器は最初から持っているものだけで、ミッション中に新たな武器を入手することはない。近距離用武器は大剣のスパーダのみ、遠距離武器は通常2丁のハンドガン、水中ではナイトメアγを使用する。なお、すべての武器のレベルはすでに最高値まで上昇しているため、武器の強化を行なう必要はない。

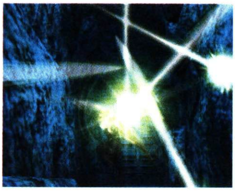


装備変更は不可能。水中では自動的にナイトメアγを使用する。

[トリッシュの戦いかた]

近距離攻撃は剣、遠距離攻撃は銃を用いるトリッシュは、技の傾向がダンテとよく似ており、ほとんど同じ戦いかたで進むことができる。基本となるスタイリッシュコンボもダンテのものと同じで、斬りのコンボからスティンガーを出していくのがオススメだ。トリッシュ固有の特徴的な技としては、持っている剣を投げつけるラウンドトリップが挙げられる。この技は前作のダンテが使っていたもので、ラウンドトリップ中は斬りのコンボが体術を使った攻撃に変更されるほか、スティンガーやハイタイムの操作で出る技とジャンプ時の近距離攻撃が通常とは違うものになる。ラウンドトリップ自体が多段ヒットする強力な技なので、この技から展開するコンボを考えてみるのも面白いだろう。なお、トリッシュが所持しているアイテムやレッドオーブ数、LIFEの現在値などは、いずれもロードしたデータの元となるキャラクターのものが引き継がれる。

もちろん魔人化も可能。攻撃力がアップし、いくつか技が追加される。



水中の遠距離攻撃はボタンを押し続けることにより威力がアップ。

トリッシュ攻撃アクション表

トリッシュの技は、ほぼ前作でのダンテのものと同じである。なお、表内では省略しているが、トリッシュの魔人変身時のスタイリッシュコンボは技の威力が通常時の1.2倍になっている。そのほかはとくに変更点はない。

表の見かた

技名 ― 袈裟斬り
操作 ― ◎

攻撃力/アーマー削り値 ― 50/10
スタイリッシュポイント ― 10

[トリッシュ通常時・魔人時連続技]

袈裟斬り
◎

50/10	10

袈裟斬り2連
少し遅めに◎

120/40	100	120/40	100

斬り降ろし(フィニッシュB)
◎

300/80	100

斬り払い
◎

150/80	100

突き→突きフィニッシュ(フィニッシュD)
遅めに◎

150/40	100	200/60	200

突きフィニッシュ(フィニッシュC)
少し遅めに◎

200/60	200

斬り降ろし(フィニッシュA)
◎

300/80	100

百烈突き→突きフィニッシュ(フィニッシュE)
遅めに◎後◎連打

150/40	100	80/10	10	200/60	200

トリッシュ通常時・魔人時の連続技

1. ◎→◎→◎(フィニッシュA)
2. ◎→◎→少し遅めに◎→◎(フィニッシュB)
3. ◎→◎→少し遅めに◎→少し遅めに◎(フィニッシュC)
4. ◎→◎→遅めに◎(フィニッシュD)
5. ◎→◎→遅めに◎後◎連打(フィニッシュE)

[トリッシュ通常時・魔人時ラウンドトリップ(RT)中連続技]

RTストレート
◎

120/40	200

RTボディ
◎

120/40	200

RTハイキック
◎

140/40	200

RT回し蹴り
◎

180/60	200

※このコンボはラウンドトリップで剣を投げているあいだのみ可能(ラウンドトリップは◎を押しつづけて離す)。

[トリッシュ通常時特殊技]

甲割り
ジャンプ中△

250/60 100

ハイタイム
左スティック後+R1+△

180/60 200

スティンガー
左スティック前+R1+△

180/60 200

ラウンドトリップ(RT)
△を押しつづけて離す

15/0 10

マグマドライブ
RT中左スティック後+R1+△

200/80 300

キック13
RT中左スティック前+R1+△

300/80 300

ジャンプキック
RT中ジャンプして△

200/60 400

2方向射撃
R1+左スティック+□

20/50 300

[トリッシュ魔人時特殊技]

甲割り
ジャンプ中△

300/60 100

ハイタイム
左スティック後+R1+△

216/60 200

スティンガー
左スティック前+R1+△

216/60 200

空中ラウンドトリップ
飛行中△、△※

180×2/30×2 10×2

ラウンドトリップ(RT)
△を押しつづけて離す

18/0 10

マグマドライブ
RT中左スティック後+R1+△

240/80 300

キック13
RT中左スティック前+R1+△

360/80 300

ジャンプキック
RT中ジャンプして△

240/60 400

遠距離攻撃
□

20/10 10

飛行弾
飛行中□※

300/50 10

ヴォルテックス
飛行中△+□

96/20 10

※エリアルハート装備時のみ。

デビルメイクライ2 公式ガイドブック
Devil May Cry2 Official guidebook

2003年3月19日　初版発行

発行人	辻本春弘
編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	高橋敦子
印刷	共立印刷株式会社
編集	中野敏幸（ファミ通書籍編集部）
執筆	浜田勝己
	長谷部勲
	新岡優哉
装丁・デザイン監修	中里有吾（ファミ通書籍編集部）
本文デザイン	真々田稔（rocka graphica）
マップ作成	矢谷竜也（アトリエネット）
	矢谷光代（アトリエネット）
制作協力	あとらす二十一
校正	竹下陽子
	古川香苗
制作・発売	株式会社エンターブレイン 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 電話　03-5433-7850（営業局）
発行	株式会社カプコン 〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。
また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。
いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED
© 2003 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1401-7
Printed in JAPAN